DRAGON AGE: INQUISITION BIOWARE VUELVE AL ROL

gamesTM

Número 026
5,95 €// Canarias 6,10 €

PC | PS4 | Xbox 3DS | PS Vita | Android | iOS | Arcade | Retro

EL FUTURO DE LA VELOCIDAD

Hacia dónde van los juegos de conducción

"SOLO LO COMPRÓ MI MADRE"

Hasta los grandes desarrolladores tienen orígenes humildes

00026
8 420565 001403

EL AMO DE XBOX

HALO

MICROSOFT CONFÍA EN EL JEFE PARA RECONQUISTAR EL TERRENO PERDIDO

HALO 5: GUARDIANS

MASTER CHIEF COLLECTION

HABLAMOS CON **BUNGIE** Y **343**

CREADORES DE HISTORIAS

¿Deben los juegos con ambientación histórica ser fieles a los hechos?

TODO SOBRE CONTRA

Arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, B, A

DESTACADOS

MORTADELO Y FILEMÓN THE DIVISION BAYONETTA 2 MORTAL KOMBAT X WASTELAND 2 ALIEN: ISOLATION NIGHT IN THE WOODS SUPER SMASH BROS. MGS V: THE PHANTOM PAIN LA TIERRA-MEDIA: SOMBRAS DE MORDOR LIFE IS STRANGE THE EVIL WITHIN DRIVECLUB

La saga *Halo* es intimidante si se la mira con algo de perspectiva. Es una epopeya de ciencia ficción con un héroe hercúleo que ha marcado la industria del videojuego a cada paso que ha dado.

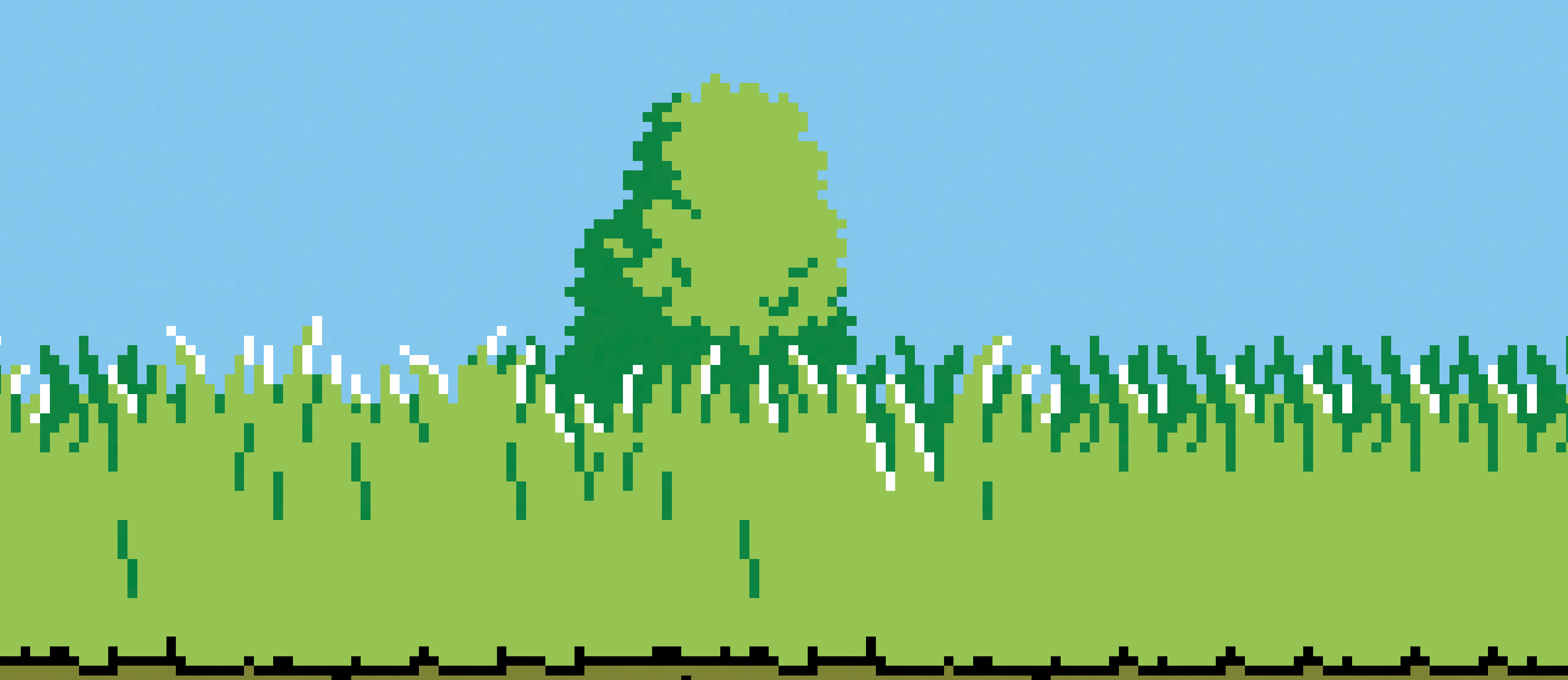
Sin *Halo: Combat Evolved*, no tendríamos los cimientos de los FPS, señores y amos de las videoconsolas hoy en día. Si esto es bueno o malo, no entramos a valorarlo, os lo dejamos a vosotros. Sin él, tampoco existiría la fórmula del 'cúbrete para recuperar vida' que *Call of Duty* ha llevado al absurdo y que *Halo* casi inventó (y usó con mayor tino de lo que se usa ahora), pues también tenía botiquines. *Halo 2* fue la demostración de que se puede jugar sin problemas a un FPS online y en consola. *Halo 3* dejó claro que Microsoft no se estaba andando con hostias con Xbox 360. Y *Halo ODST* y *Halo Reach* vinieron a decir, en mayor o menor medida, que la saga podía vivir más allá de ese zigurat de lo épico, lo macho y lo heroico que es el Jefe Maestro. Y luego llegó *Halo 4*, importante y decepcionante a partes iguales, pues vimos que, sí, puede haber *Halo* sin Bungie, ¿pero a qué precio?

En 343 Industries aún tienen que demostrar que El Jefe no está siendo explotado solo por la pasta: esto es un negocio, y de eso Microsoft sabe mucho. ¿Quizá por eso existe *Halo: The Master Chief Collection*, como evidencia de que el estudio ha dado unos pasos atrás antes de dar un gran salto en *Halo 5: Guardians*? Preferimos pensar así a ver que una saga de tan vital importancia puede quedar reducida a un sacacuartos para fans que jugaron a *Halo: Anniversary*, pero no a *Halo: Combat Evolved*.




R=1
SHOT
HIT

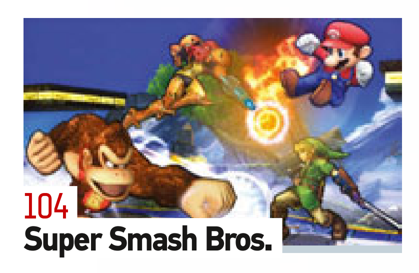



000026
SCORE

Sumario

EL DEBATE





PREVIEWS



REPORTAJES



DESTACADOS

ANÁLISIS

RETRO



18 En portada

EL SALVADOR DE XBOX

HALO

Una mirada al pasado, el presente y el futuro de un título que es mucho más que un juego de disparos

(LA VISTA AL FRENTE)

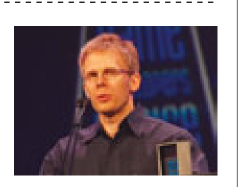
Oculus Rift: El futuro de los videojuegos



Lo más duro de describir la realidad virtual es la hacer entender lo 'auténtico' que resulta todo. No se trata solo de tener una pantalla y un sensor en tu cabeza que te permite mirar hacia los lados, sino de ese momento en el que tu cerebro hace 'clic' e intentas agarrar con la mano algo que no está ahí. Es en ese instante cuando te asustas, porque no ves tu mano delante de tus ojos. La experiencia de no solo estar en un entorno virtual, sino de hacer contacto visual con los personajes en él y de almacenar en tu cabeza un sitio como si hubieras estado en él es sorprendente: es como el salto de ver una foto de París a estar en París. Es, sin lugar a dudas, la experiencia de juego tridimensional más sorprendente que se puede vivir, aunque está costando mucho conseguirla como es debido.

El Oculus DK2 (Developer Kit 2) es el pináculo de la RV (realidad virtual), aunque Oculus ya ha anunciado su sucesor, Crescent Bay. El caso es que es el segundo kit de la empresa que Facebook adquirió por su potencial. Se puede comprar por 350 dólares, pero avisados estáis, aún no es apto para consumo a nivel de usuario. Pese a todo lo que consigue, es una pieza de plástico algo chusco con muchos problemas aún por resolver, incluyendo unas lentes endebles o espacio para usarlo con gafas. Tampoco hay suficiente contenido por el momento como para disfrutarlo como Dios manda. Y aunque ya hay juegos siendo desarrollados exclusivamente para Oculus Rift, la mayoría por el momento son demos, pruebas de concepto o hackeos para probar a duras penas juegos sin soporte oficial.

→ Algunas de las mayores compañías de la industria están gastando millones en ser los primeros, pero sigue Oculus ganando. ¿Por qué?



Arriba El padre de Doom y Quake, John Carmack, dejó id para ser el CTO de Oculus

TELETIPOS → NINTENDO SE PLANTEA QUITAR EL BLOQUEO REGIONAL DE SUS CONSOLAS

> "La sensación de claustrofobia o de espacios infinitos no puede mostrarse bien en la pantalla de un televisor"

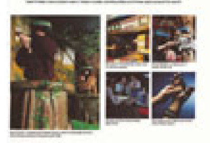
Dentro Adiós, simuladores. En este test se usó una montaña rusa de verdad como base para una experiencia fantástica del mundo real. Solo los monsturos son 'falsos'.

Incluso cuando te topas con un título que merece la pena probar, como *Elite: Dangerous*, la experiencia no es siempre la adecuada: da calor, hace sudar y los desarrolladores siguen necesitando tiempo para pulir cosas. Un juego de VR tampoco puede usar una cámara fuera del jugador, o se siente como un golpe en la cara. Por otro lado, pasar de 0 a 100 en un solo paso es una experiencia muy incómoda. El cerebro espera que te muevas como un ser humano, no como un soldado del *Quake 3*.

Son problemillas como estos los que más van a costar solucionar, a pesar de que el salto tras el DK1 es inmenso y Crescent Bay suena muy prometedor. Esta nueva versión contará con audio integrado, seguimiento posicional de 360 grados y mayor resolución de pantalla que el Dk2, que ahora mismo está en 960 x 1080 por ojo. Ambas usan pantallas OLED de Samsung, más concretamente, las te los móviles de la compañía. Con ellas el motion blur es menos acusado y hay menos cinetosis. La pantalla del modelo DK2 funciona a 75 Hz, pero solo refresca cuando está preparada, de modo que realiza el movimiento de la cámara mucho mejor y se ve con bastante calidad.

Aún con todo, queda un largo camino por recorrer y mucho por mejorar y solucionar. El primer problema a resolver es que, como estás mirando a una pantalla a través de unas lentes a muy poca distancia, se pueden distinguir los píxeles. Esto era algo horrible en el primero, pero en el DK2 es menos notable, aunque está presente. Es una capa que está siempre ahí y que es difícil ignorar por momentos. Otro problema es el tamaño de la pantalla y de las lentes, que parecen mostrarte otro mundo a través de una escafandra de buceador y que no garantizan demasiado campo de visión y a veces hasta





Arriba Hace años, la Amiga tuvo RV, con su procesador. Se usó casi en exclusiva en arcades con centros de realidad virtual. Es imposible saber si alguna de ellas llegó a España, pero imaginamos que no.

puedes apreciar los bordes de la pantalla. Afortunadamente, todo esto se puede resolver en futuros modelos.

Un problema más complejo es que las lentes representan tu vista, no tus ojos, que pueden moverse libremente sin que la cámara reaccione ante ellos. Ahora mismo, la RV está pensada para mantener la mirada fija en el frente o para mover tu cabeza, pero no tus globos oculares. La solución a esto no parece sencilla, y recurrir a remedios de distopía no nos parece lo mejor para venderlo... Ejem.

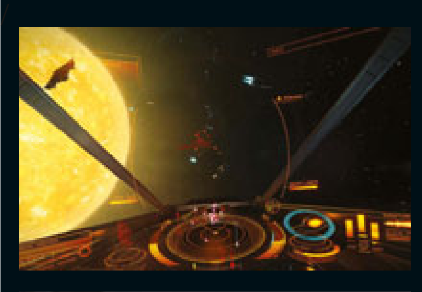
Luego hay otros elementos que añade el DK2 para recrear una experiencia más emocionante: enfoca la imagen, introduce más borrones por movimiento o aberración cromática... Todo esto bebe de un perfil que cada usuario por anticipado, incluyendo si tienes buena vista o tienes mucho astigmatismo, en cuyo caso el cacharro se →



LA AVENTURA DE JUEGO DE TRONOS DE TELLTALE GAMES TENDRÁ CINCO PROTAGONISTAS

LAS MEJORES EXPERIENCIAS, POR AHORA

→ De la ciencia ficción a la simulación de camiones, Oculus Rift se ha usado en toda clase de juegos, aunque solo unos pocos demuestran realmente lo que puede ser la realidad virtual en unos años



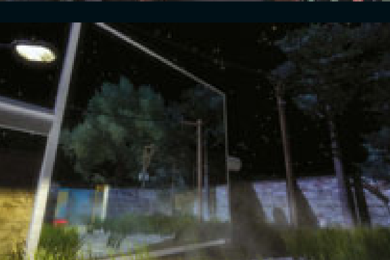
ELITE: DANGEROUS

■ TRAS UNOS MESES con el DK2 en mano de los desarrolladores, ya hay demos espectaculares para él. Si puedes gastarte el dineral que cuesta la beta de *Elite: Dangerous*, podrás acceder a la que es sin duda la mejor demostración de realidad virtual del momento, con muy buenos gráficos, una interfaz adaptada y una jugabilidad que se beneficia de poder mover la cabeza y mirar por las ventanillas de tu nave espacial.



EURO TRUCK SIMULATOR 2

■ DE VUELTA EN la tierra, *Euro Truck Simulator 2* quizá no sea el juego más emocionante, pero si sabes conducir, es una manera espectacular de ejercitar tu memoria muscular y costumbres con la realidad virtual. Necesitarás acceso a la última beta del juego en Steam, eso sí.



SIGHTLINE

■ PARA VIVIR ALGO más imaginativo y comprobar cómo Oculus amplifica la atmósfera de un juego, prueba *Sightline*. Es tan bonito como desconcertante y surrealista, pero cautivador. No vamos a deciros mucho porque lo mejor es llegar virgen y perder los nervios de forma natural. Tranquis, no hay sustos baratos ni elementos de horror, lo que lo convierte en una demostración apta para tus padres.



RADIAL-G

■ UN JUEGO DESARROLLADO con Oculus Rift en mente. *Radial-G* es un velocísimo juego a lo *Wipeout* ambientado en una futurista y siempre en movimiento ciudad de ci-fi. Es impresionante y un ejemplo de que se puede tener un juego de realidad virtual que funciona a toda velocidad y que no te hace echar la primera papilla sobre el teclado: estos señores se lo han tomado en serio y la han implementado bien.



MUSEUM OF GAMES

■ FINALMENTE, MIENTRAS ESPERAMOS el anuncio oficial de grandes franquicias de juegos para Oculus, qué mejora manera de pasar el rato que con *Museum Of Games*, que es una manera única de ver personajes de videojuegos como nunca. La luz y la falta de movimiento no siempre los beneficia, pero puedes hacerte a la idea de cómo se verían si los conocieras en persona. Algunos son desconcertantes, sí.

Para encontrar más demos, visitad https://share.oculusvr.com. Desgraciadamente, muchas de ellas no están adaptadas todavía a las exigencias del DK2 y necesitan ser reprogramadas para usar el seguimiento de posición, por lo que algunas no estarán disponibles o no funcionarán.

➔ adaptará a un caso o al otro. Es posible llevar gafas con el DK2 puesto, pero no es cómodo e incrementa el riesgo de rayar las sensibles lentes. Una vez se lance para usuarios, entendemos que el dispositivo estará pensado para usarlo con gafas. El caso es que, con el dispositivo puesto, hay que medir muy bien la distancia entre ojo y pantalla.

Una vez configurado, el efecto es sorprendente. Hay una demo muy entretenida llamada *Museum Of Games 2* que cuenta con representaciones estáticas de personajes de videojuegos, desde un Transformer hasta personajes de *Arkham City*. Ver a Batman a tamaño real delante de ti es ciertamente extraño e impresionante, con detalles de todo tipo y la opción de mirar donde el juego no llega. Si llevamos esto a un Boomer de *Left 4 Dead*, lo que ocurre es que dejas de ver un objetivo a abatir y ves un zombie enorme, lleno de pústulas, amenazante y que puede acabar contigo sin problemas. De pronto, sientes que este monstruo sí es una pesadilla y por qué los supervivientes huyen de él. Y hay bichos mayores que él, si lo piensas.

Son estos momentos los que definen la experiencia de RV, a veces como una novedad, pero otras como algo con profundidad, como cuando juegas a *Elite: Dangerous* y apartas un poco la vista porque te da un reflejo en la cara. O mirar por el retrovisor cuando juegas a *Euro Truck Simulator*. En otros casos, traspasa la realidad. La demo de *Sightline* se controla completamente con la cabeza y cuando miras dos veces a un sitio, ha cambiado por completo: crece un bosque, se alza una ciudad, la habitación es mucho menor... y de pronto, los muros desaparecen y estás en el espacio, flotando. Las sensaciones de claustrofobia o de espacio infinito son imposibles de replicar de esta misma manera en la pantalla de un televisor. Ciertamente, es una forma de abrir un nuevo mundo ante el usuario y una nueva frontera para los videojuegos como medio, aunque también podría ser una nueva forma de hacer cine o televisión.

Las demos menos inmediatas son, en todo caso, las que están mostrando hacia dónde puede avanzar la RV, que cada vez es más avanzada y tiene sistemas de posicionamiento y demás. La primera versión ya seguía los movimientos de la cabeza, aunque de manera muy básica y casi como si se tratara de un ratón o de un headset de los noventa. El DK2, en cambio, mejoró esto incluyendo una cámara de infrarrojos que pueden medir cosas más complejas y saber dónde estás mirando con más capacidades de adaptación.

Uno de los mejores ejemplos de esto es, de nuevo, *Elite: Dangerous*, pues puedes mirar los menús y el estado de la nave mirando haca



THE BLACK GLOVE, UNA AVENTURA EN PRIMERA PERSONA, ALCANZA SU OBJETIVO EN KICKSTARTER

Dentro Junto con Rift, otros están trabajando en tecnologías como la cinta Omni, controles por movimiento como los Hydra Razor y en otros cachivaches para hacer más física y "real" la experiencia virtual.



INYECTANDO RV

→ Juegos en los que no funciona la RV

■ JUEGOS COMO *Skyrim* o *BioShock Infinite* nunca tendrán soporte oficial para Oculus Rift, pero puedes hacerlos funcionar con el inyector third party llamado VorpX. Este está entre el juego y las gafas, creando una visión estereoscópica, añadiendo algunas configuraciones al juego y, en *Skyrim*, sumando tu posición. No está ni cerca de ser la mejor experiencia con las gafas, y posiblemente te duela la cabeza al rato o los brazos de tu personaje sean inmensos en proporción, como pasa en Skyrim, pero merece la pena darse un paseíto por sitios como Raptuer e imaginar, por un momento, cómo sería todo eso de maravilloso si realmente estuviera implementado en las gafas. Ojalá en un futuro más juegos den soporte oficial.

> "De pronto, sientes que este monstruo es una pesadilla y entiendes por qué los supervivientes huyen de él"

los lados de tu cabina. Es difícil leer el texto, sin embargo, debido a la baja resolución y la visibilidad ya mencionada de los píxeles, pero al menos también puedes moverte hacia delante para ver el texto más de cerca. Sí, eso también funciona, por supuesto. Así pues, en un juego de terror, podrías

Arriba Por fortuna, este no explotará cerca de ti en el mundo real…



Abajo Oculus está trabajando con Samsung en su Gear VR. A cambio, consiguen mejores componentes para sus propios equipos de RV.

asomarte a una esquina antes de cruzarla y toparte con alguien. La cámara del DK2 también sabe cuándo estás de pie o sentado, de modo que no habría problemas en usar eso como una mecánica. Y por último, todo este reconocimiento profundo de tu posición permite que la pantalla no maree tanto, pues el movimiento es más natural para tus ojos y cerebro. Obviamente, sigue sin ser una implementación perfecta y hace falta bastante espacio entre cámara y jugador. En todo caso, el efecto está muy elaborado y el seguimiento está casi en el punto perfecto.

Cualquier demo básica del DK2 demuestra lo increíble que puede ser la VR. Podría existir una recreación virtual de un hotel en TripAdvisor, de modo que sepas dónde vas a estar de forma casi palpable. O un cine 3D total. Videollamadas más personales que nunca. O hacer cosas macabras, como usar una guillotina de forma digital. U otras más inocentes, como una montaña rusa que te lleva a través de un volcán o un gran castillo medieval. Hay muchas posibilidades.

El gran problema es que no es posible crear una experiencia plana y pegarla en la pantalla del casco, porque eso no va a funcionar nunca. Los desafíos en el mundo del videojuego, desde los controles que rompen la magia a la velocidad de movimiento de los personajes pasando por no poder mirar abajo para ver las teclas del teclado o los botones el mando; no son moco de pavo. Y claro, todo esto da igual si el producto no triunfa comercialmente, algo que no está nada claro en lo que se refiere a la realidad virtual. Y la RV ya ha fracasado en el pasado, pese a que es cierto que nunca ha lucido tan bien como con Oculus. El apoyo de Facebook será fundamental en este aspecto. Con una compañía tan monumental detrás, Oculus Rift tiene aseguradas ciertas garantías que como proyecto financiado por Kickstarter jamás habría soñado.

Estamos en los albores de una revolución, fallida o exitosa. Oculus y sus competidores pueden cambiar para siempre la forma en la que experimentamos nuestra forma de ocio favorita. Pese a todos los problemas citados, DK2 consigue sumergir en otra realidad, una que, en futuros modelos, no será tan fácil de quebrar como actualmente. Queda por ver si será Oculus, o Project Morpheus o quien esté por llegar quien triunfe en esta dura misión. A ser posible, con un precio que oscile entre los 200 y los 400 euros, por favor.







(SEGUIMOS ESPERANDO...)

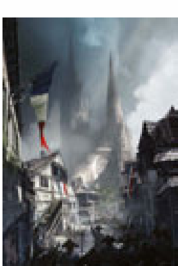
¿Qué pasa con la nueva generación?

→Hace poco menos de un año que tenemos nuestras Xbox One y PS4, pero nada parece haber cambiado mucho. ¿Tiene que llegar aún la gran revolución, o hemos chocado contra un muro en lo que se refiere a la innovación?



Antes del lanzamiento de *Watch Dogs* esperábamos que Ubisoft pusiera a la venta un juego con clima dinámico, donde las calles de Chicago tuvieran tráfico fluido, los peatones se comportaran de forma realista, donde todo fuera interactivo y pudiera ser hackeado. Se suponía que con él llegaría la llamada 'next-gen' y honraría a los primeros compradores de PS4 y Xbox One. Cuando salió a la venta, no nos sorprendió con nada que no hubiera sido lanzado antes. Podría decirse, incluso, que sus logros habían sido superados cinco meses antes, en la generación anterior, por *GTA V*.

¿Dónde está, entonces, la 'next-gen?' Ni siquiera exclusivas como *Ryse: Son of Rome* o *Killzone: Shadow Fall* han hecho nada por aprovechar el hardware específico de PS4 o Xbox One. ¿Estamos en un punto en el que la creatividad en el diseño de videojuegos se ha estrellado contra un muro y tenemos que esperar, simplemente, mejoras gráficas? Michał Krzemiński, productor jefe en CD Projekt RED, no piensa así. "No hay una o dos cosas específicas que la next-gen nos ha permitido hacer", explica cuando le preguntamos por el salto generacional, "hay montones de ellas. Esencialmente, los juegos que se pueden hacer en las nuevas plataformas tienen mucho mejor aspecto. En CD Projekt RED hemos conseguido partidas sin interrumpciones, sin pantallas de carga, con todos los datos del juego cargándose durante la partida y las cinemáticas precargadas. Eso nos permite sumar efectos visuales a los que antes no podíamos acceder por problemas de rendimiento, por lo que la lista de lo que la next-gen nos permite hacer es enorme. Durante el juego, todo se acopla en un mundo abierto gigante, con una miriada de cosas por hacer: misiones, aventuras, caza de monstruos, eventos y mucho más, y todo ello sin interrupciones".



Arriba Quizás *Assassin's Creed: Unity* (construido desde la base con la tecnología de las consolas actuales) aliviará algo los picores que llevamos experimentando todo el año. Ubisoft ha prometido que la 'next-gen empieza aquí'

EL JUEGO EN CUESTIÓN, *The Witcher 3: Wild Hunt*, se retrasó de su primera fecha de salida, otoño de 2013, a febrero de 2015, con cuestiones gráficas y de bugs como los principales motivos para el cambio de fecha. Es interesante. *The Witcher 3* sí que parece un juego que cumple con las promesas de la next-gen, un mundo abierto que se aprovecha de la mejora en la RAM y la capacidad de procesamiento de las nuevas consolas. Pero su retraso ¿significa que la nueva generación de consolas salió al mercado antes de que los desarrolladores estuvieran preparados? "Bueno, el desarrollo next-gen está siendo un camino accidentado", revela Jens Matthies, director creativo de MachineGames. "Comenzamos con kits de desarrollo de la anterior generación porque las nuevas consolas aún no habían sido anunciadas, pero tan pronto como fueron reveladas, empezamos a migrar la producción al nuevo hardware. Así que seguimos programando para las nuevas plataformas mientras otro equipo portaba el juego que estábamos haciendo en el anterior hardware".

¿Podría ser, entonces, que la disponibilidad de los kits de desarrollo de las nuevas

DATA STREAM → LA PRODUCTORA JADE RAYMOND ABANDONA UBISOFT CON DESTINO DESCONOCIDO

> "Hay más de diez plataformas disponibles para que los desarrolladores hagan sus juegos. Yo ni siquiera soy capaz de quedarme con dos para mi uso propio"
>
> Nathan Vella, Capybara Games

consolas estuviera tan cerca del lanzamiento del hardware que la mayoría de los juegos que hemos visto durante el último año están en un punto intermedio entre generaciones porque el grueso del desarrollo se llevó a cabo con un equipo anterior? "No creo que haya ninguna diferencia fundamental en nuestro juego en ninguna de las consolas para las que se ha lanzado", afirma Gary Napper de Creative Assembly, explicando la naturaleza multi-generaciones de *Alien: Isolation*. "Como diseñador, la experiencia básica es lo primero que me llama la atención, antes de preocuparme acerca de cosas que puedes añadir a cada plataforma o de cómo sacar partido de peculiaridades específicas de una consola. El juego básico es el mismo: no hemos eliminado nada del comportamiento de la IA. La única diferencia está en la potencia gráfica".

"La transición entre generaciones nunca es fácil", coincide Joe Khoury, productor de *Thief*. "Es importante que el jugador tenga la misma experiencia en todas las plataformas. Pero con Xbox One y PS4 hemos podido darle un empujón a los gráficos, reducir los tiempos de carga, mejorar el streaming y otras cuestiones técnicas que han permitido que la experiencia sea más rápida y menos limitada. Pero por otra parte, la mecánica básica del juego, es la misma en todas las consolas, sean de la generación que sean".

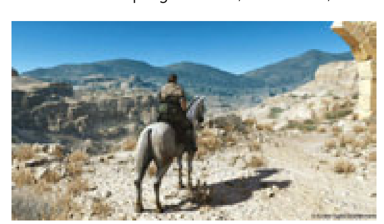


Arriba *Evolve* tiene, sin duda, gráficos que lo califican como juego next-gen, pero lo que esperamos es que la IA del monstruo (cuando no lo controle un jugador humano) sea lo que realmente le distancie de productos similares de la generación pasada.



POR LO QUE a pesar de que la nueva oleada de juegos tiene unos gráficos más refinados y puede cargar datos del disco más rápido, no vamos a ver mejoras significativas en el tipo de juegos o la experiencia que ofrecen. De hecho, cabe pensar que como los publishers están interesados en que los juegos lleguen a la mayor cantidad de público posible, los juegos de PS4 y Xbox One se van a ver de momento algo diluidos, con mecánicas básicas y desarrollos que aún pueden funcionar en Xbox 360 o PS3, ya que no les interesa quitar contenido a los consumidores que optan por no cambiar de generación.

Pero los anuncios siguen llegando, anuncios de juegos que aparecerán a finales de 2015 y que aún tendrán versión para la generación anterior (*Rise Of The Tomb Raider* se verá en Xbox One y 360). ¿Cuánto falta hasta que veamos que los desarrolladores se comprometen de verdad con las experiencias next-gen definitivas que nos prometieron hace un año? "Está pasando de todo en este momento", sugiere Nathan Vella de Capybara Games y The Indie Fund cuando le preguntamos, "entre Mac,



Izq. ¿Será *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* para PS4 lo que *Guns Of The Patriots* fue para PS3?

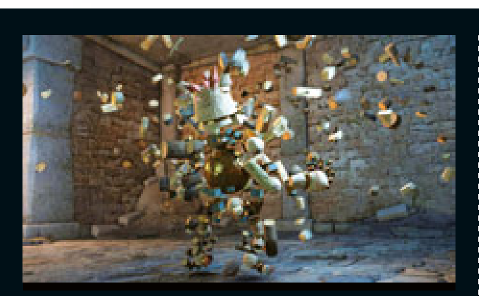
WARNER BROS. PRODUCIRÁ UNA WEBSERIE EN IMAGEN REAL JUNTO A «MORTAL KOMBAT X»





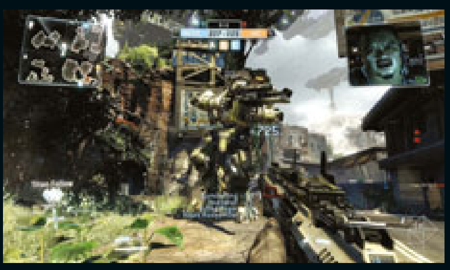
LAS GRANDES DECEPCIONES DE ESTA GENERACIÓN

→ Hace un año nos frotábamos las manos de puro nerviosismo. ¡La next-gen estaba al caer! Era el momento de tirar a la basura nuestras viejas 360 y PS3 y sumergimos en un mundo de nuevas sensaciones digitales. Entonces... ¿qué pudo ir mal?



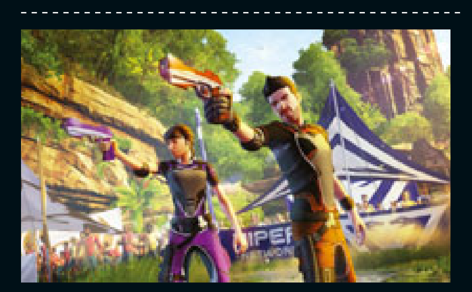
KNACK

■ DIRECTO DESDE LA brillante mente de Mark Cerny y figurando como una de las pocas (y supuestamente gloriosas) exclusivas de la plataforma de Sony, *Knack* nos apetecía mucho. ¿Todas esas piezas que parecían moverse de forma independiente, en un plataformas que parecía conectar con *Crash Bandicoot*? Prometedor. Por desgracia, el juego no era gran cosa y no hacía nada que no hubiéramos visto en PS3...



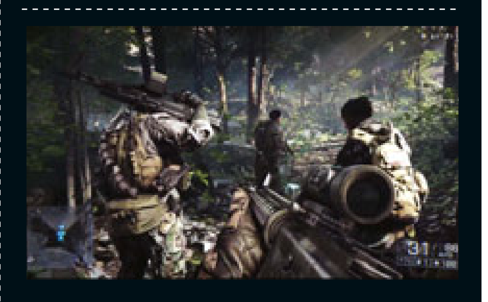
TITANFALL

■ AUNQUE SE TRATA de un shooter estupendo que acelera con gran acierto el ritmo de los FPS tradicionales, no se acerca a la anárquica libertad absoluta de movimientos que se prometió. Una vez pudimos probarlo con calma, comprobamos que, aparte de su buen acabado gráfico, no era nada revolucionario. Quizás el multiplataforma *Titanfall 2* consiga aventajar a esta primera entrega.



KINECT SPORTS RIVALS

■ KINECT 2.0 IBA a ser, supuestamente, el periférico que no sabías que necesitabas. Tanto, que Microsoft ya se había adelantado a tu deseo obligándote a tenerlo con cada Xbox One. El periférico incluía este *Kinect Sports Rivals* que, en teoría, demostraría al mundo por qué aún hay espacio para los aspavientos en el salón de casa. El resultado: la gente ha olvidado esta segunda iteración de Kinect en tiempo récord.



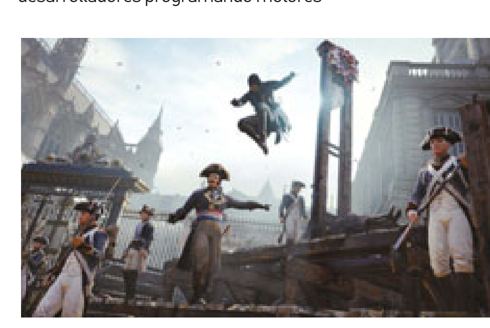
BATTLEFIELD 4

■ ESTABA ROTO. Confiamos en DICE y nos encantan los juegos que hacen, pero *Battlefield 4* era un desastrito lleno de bugs cuya causa bien pudieron ser las prisas para llegar al lanzamiento de las nuevas consolas. Pero sigue sin ser una excusa. Muchos jugadores confiaban en *Battlefield* para comprobar la potencia de su nuevo hardware y se quedaron con un palmo de narices.

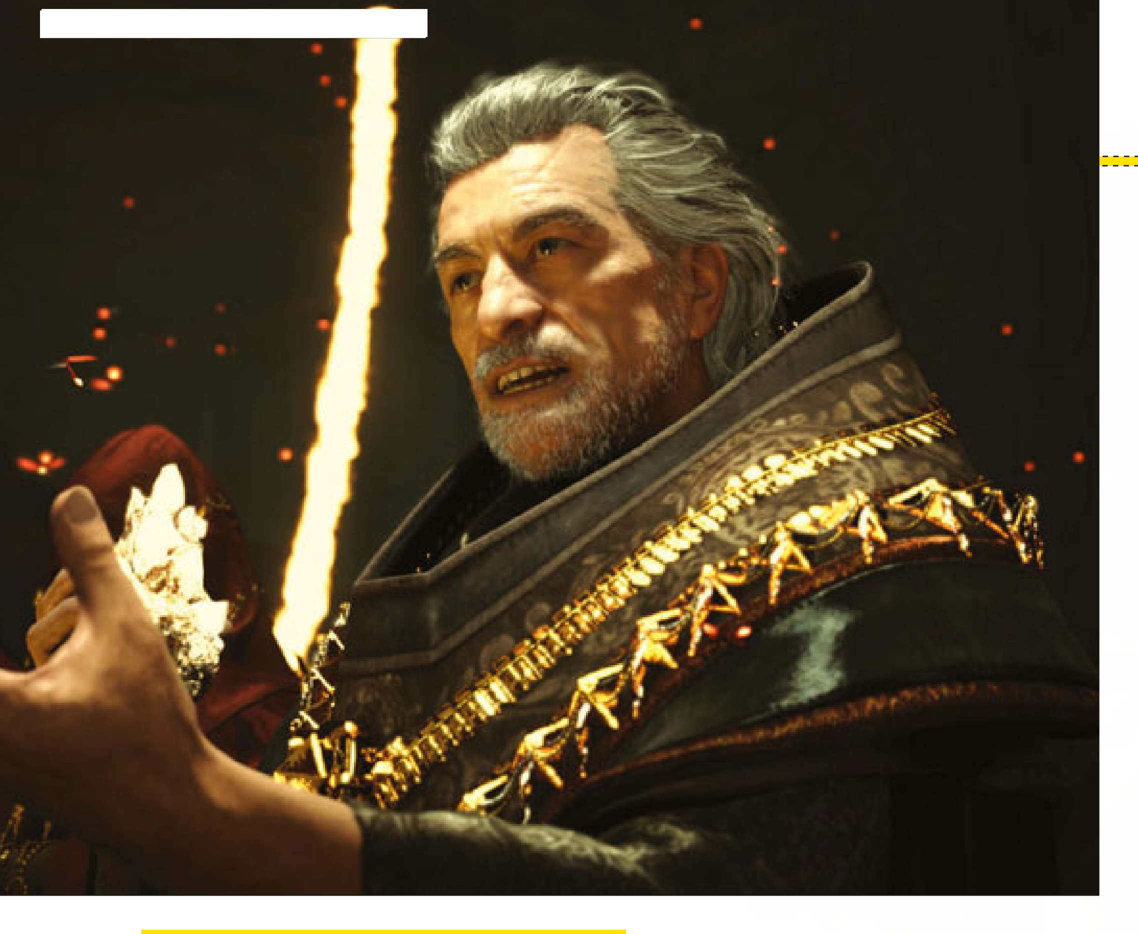


→ Linux, PC, iOS, Android, PS4, Xbox One, Wii U, 3DS, Vita y la generación precedente, a lo que se suman las microconsolas... hay más de diez plataformas a disposición de los desarrolladores. Diez. Yo ni siquiera puedo decidirme por un par para mi uso particular". La industria nunca había estado tan saturada en términos de disponibilidad de platadormas. ¿Podría ser debida esa situación a que los desarrolladores aún permanecen fieles a consolas que no han exprimido por completo, y los estudios tienen más confianza en la producción de juegos para plataformas que aún no han desaparecido? Algunos estudios han declarado, incluso, que solo desarrollan para plataformas de la generación anterior para mantener el legado de los juegos que empezaron en ellas. Es el caso de juegos como *Dark Souls II*, *Castlevania: Lords Of Shadow 2* o *Borderlands: The Pre-Sequel*.

CONFORME VAMOS VIENDO a más desarrolladores programando motores



DATA STREAM → SHAWN LEVY, POSIBLE DIRECTOR PARA LA PELÍCULA QUE ADAPTARÁ «MINECRAFT»



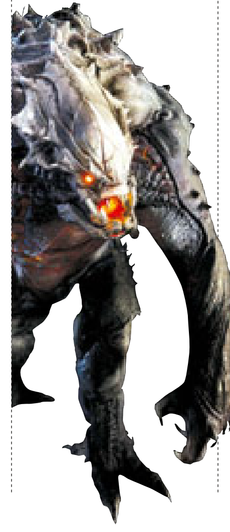
> Queremos ser el mejor motor de cada plataforma, pero sin dejar de funcionar en todas
>
> James Golding, Unreal Engine

propios y que intentan exprimir a las nuevas máquinas, estamos seguros de que acabaremos viendo juegos más innovadores en las baldas de las tiendas (o en las baldas digitales de PS Network y Xbox Live Arcade). Pero por ahora, muchos desarrolladores confían en los motores gráficos que ya conocen, funcionales y sencillos de usar, pero aún incompatibles con las nuevas funcionalidades de las sofisticadas Xbox One y PS4. "Una de las razones principales por la que se usan motores multiplataforma es que los desarrolladores no tengan que preocuparse demasiado por el hardware para el que programan", explica el jefe de programación de Unreal James Golding, "pero como programadores de motores gráficos, también tenemos que encontrar la forma de exprimir lo mejor de cada plataforma. Es decir, capacidades únicas de cada hardware, como Kinect en Xbox One o la pantalla táctil en dispositivos móviles o portátiles o en el propio Dualshock de PS4. Pero con un motor multiplataforma no te limitas a nada específico, así que encontrar un motor que haga lo más especial que puedes hacer en una única plataforma es complicado. *Unreal 4* tiene capacidad multiplataforma, pero aún así trabajamos en las peculiaridades de cada una. Queremos ser el mejor motor de cada plataforma, pero sin dejar de funcionar en todas ellas. Es un gran desafío, y somos conscientes de que tenemos que seguir trabajando en ello".

Si nada menos que los responsables de Unreal reconocen que no estamos preparados para los juegos definitorios de cada plataforma, ¿qué nos dice eso de la situación general de la industria? Pues como en cada generación, que a los desarrolladores les llevará un tiempo habituarse a este nuevo mercado de hardware, decidir exactamente qué se puede hacer y qué no, y cómo hacerlo. Y entonces (esperemos) es cuando podremos ver surgir juegos que nos dejarán patidifusos a finales del año que viene, cuando los estudios hayan tenido tiempo de desarrollar juegos que, sin lugar a dudas, hayan nacido por completo dentro de esta generación.



Arriba La demo técnica *Agni's Philosophy* de Square Enix mostraba el tipo de gráficos next-gen que podíamos esperar hace más de dos años con la tecnología actual. Así que, ¿dónde están?



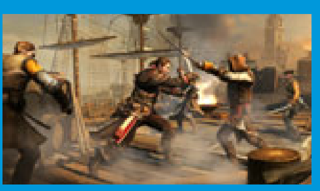
MIRANDO ATRÁS SIN IRA

> LA GENERACIÓN ANTERIOR AÚN NO SE HA RENDIDO DEL TODO.



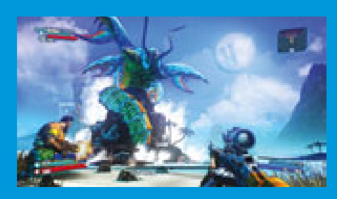
PERSONA 5

LA CONTINUACIÓN DEL revolucionario *Persona 4 Golden* de Atlus se dirije a los jugadores 'insatisfechos con sus vidas.' Ajá.



ASSASSIN'S CREED: ROGUE

SOLO PARA LA anterior generación: Ubisoft Sofia cubre el hueco entre *Unity* y *Black Flag* con su propia visión del universo *AC*.



BORDERLANDS: THE PRE-SEQUEL

SEGURO QUE VEREMOS una secuela de *Borderlands* en next-gen dentro de poco, pero mientras, disfrutemos la pre-secuela.



ESCAPE DEAD ISLAND

UN SPIN-OFF en cel-shading de la franquicia de zombis insulares: *Escape Dead Island* sustituye la acción y el terror con elementos de survival y aventura más clásicos.


MAX LANDIS («CHRONICLE») LIBERA UN GUIÓN APÓCRIFO EN EL QUE ADAPTÓ «SUPER MARIO»




Cinco cosas sobre
Lords of the Fallen

Los pecados no se perdonan en el nuevo juego de Namco Bandai, desarrollado por los alemanes Deck13 Interactive y los polacos CI Games, y que se inspira claramente en recientes hack'n slash de ambientación oscura y macabra y dificultad demencial, como Dark Souls. Hablamos sobre él con Blazej Zywiczynski, uno de los productores de CI Games.

1 El juego es difícil y desafiante, pero no quiere resultar frustrante.

"Hemos pasado mucho tiempo analizando juegos para descubrir qué frustra a la gente. Por ejemplo, uno de los jefes, tras recibir una serie de golpes, empieza a girar casi sin poder ser alcanzado. En la primera versión del juego giraba sin parar desde el principio. Y además te eliminaba con solo un golpe. Hemos mejorado ese tipo de cosas para que el juego no sea injusto".

2 La comparación con Dark Souls es inevitable, pero hay diferencias...

"Para empezar, nuestra narrativa es completamente distinta. En Dark Souls es el propio jugador el que va construyendo la historia, nosotros la conducimos algo más, de forma más clásica. Por otra parte, hemos pulido toda esa dificultad extrema que caracteriza al juego de From para que sea algo más accesible... si el jugador lo desea. Si quiere un desafío, lo tendrá".

3 El juego quiere llegar tanto a jugadores hardcore como a otros más casuales.

"Hemos incluido una historia que explica las motivaciones de los personajes, pero no es necesario seguirla. Por ejemplo, hay diálogos que explican las situaciones, pero siempre hay una opción para abandonar la cháchara y matar algo, si eso es lo que realmente te interesa".

4 Si el jugador quiere misiones secundarias las tendrá.

"*Lords of the Fallen* no es un juego de mundo abierto, pero el jugador puede dar a la partida las características que quiera. Si no quieres explorar, puedes hacerlo. Pero si lo haces explorando, encontrarás misiones secundarias, premios... El trayecto sin desvíos puede llevar diez o quince horas a un jugador experimentado".

5 Los combates son más estratégicos que de machacar botones.

"El combate, en general, es táctico. Por supuesto, puedes machacar botones, pero avanzarás con más dificultad. Tienes que aprender estrategias, aunque no necesariamente tienen que ser de combate. Por ejemplo, puedes usar magias para suplirlo. Hay tres tipos de armadura, tres escudos, once armas... cada jugador debe indagar en su personaje y estudiarlo".



EL SEÑOR DE XBOX



UNA MIRADA AL PASADO, EL PRESENTE Y EL FUTURO DEL JEFE MAESTRO

H*alo* es más que una saga de juegos, es más que una exclusiva de Microsoft, es más que un shooter en primera persona. *Halo* es un hito, una marca permanente en la cultura del videojuego. Ya hemos hablado de cómo la iconografía del Jefe Maestro es tan poderosa que sobrepasa todo lo que Microsoft quiera hacer con él, sobre todo porque sin el Jefe y sin el estudio visionario que lo creó, Bungie, la Xbox original habría sido aún más desconocida.

En 2001, *Halo* hizo algo además de modificar nuestra concepción de los FPS, pues validó de golpe y porrazo una nueva marca de hardware. La Xbox parecía una extranjera en el territorio de Sony y Nintendo, pero no parecía una amenaza. Sin embargo, tras cinco meses de su lanzamiento, *Halo* rompió todos los récords de ventas, siendo el sexto juego más que más rápido se vendió de le generación y aupando las ventas de la consola un 50%.

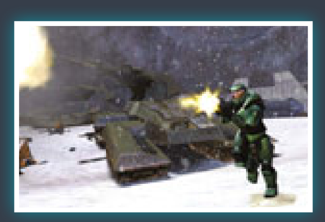
Un estudio apenas conocido llamado Bungie había catapultado la Xbox y los FPS a alturas insondables, marcando un estándar y un punto de inflexión: sí se podía jugar a un FPS en consola. *Halo* borró un estigma del género. Demostró que no había que tomarse tan en serio siempre. Probó que el multijugador competitivo podía funcionar bien (pese a las limitaciones en aquel entonces) y puso los cimientos de un rico y prolífico mundo de ciencia ficción totalmente nuevo.

Halo nació en 2001 como saga, y su historia sigue escribiéndose. En ciernes de su nuevo capítulo, *Halo 5: Guardians*, y con la reedición de muchos de sus juegos en *Halo: The Master Chief Collection*, nos hemos reunido con los creadores y visionarios que dieron vida a la franquicia para charlar de su pasado, presente y futuro. »

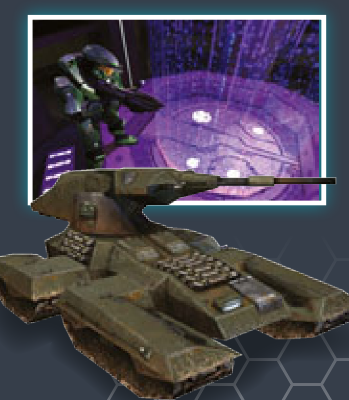
HALO
COMBAT EVOLVED

ES EL JUEGO QUE DEMOSTRÓ QUE LOS SHOOTERS EN PRIMERA PERSONA IBAN A IMPONERSE EN CONSOLAS, UN TÍTULO ROMPEDOR Y NECESARIO EN LOS PRIMEROS PASOS DE MICROSOFT CON XBOX QUE NACIÓ DE LA OBSESIÓN DE BUNGIE POR UNAS IDEAS MUY ESPECÍFICAS Y CON EL OBJETIVO DE ORQUESTAR ALGO TAN GRANDE COMO EXITOSO

Año: 2001 **Plataforma:** Xbox



Halo llegó a escena en 2001, lanzándose junto con una nueva y flamante consola, la primera Xbox.



***H**alo* **resultó ser algo más que un gran FPS,** era una clarificación", cuenta Jaime Griesemer, diseñador en *Combat Evolved.* "Era una simplificación, o una purificación. Dadas las restricciones que teníamos con el hardware de Xbox, teníamos que deshacernos de muchos elementos que no nos parecían importantes en un FPS".

Halo reinventó las normas de los FPS, extirpando al PC de la fórmula, cambiando sus infinitas armas por solo dos y creando un sistema de control que destrozaba el de los anteriores shooters de consola. *Halo* hizo el FPS un género para consolas, y todo lo que necesitó fue un icono como el Jefe Maestro, su actitud y unas armas cuyas bondades eran fáciles de comprender. Fue un matrimonio perfecto de mecánicas y limitaciones, como el no poder incluir una ruleta de armas porque la Xbox original no tenía memoria como para almacenar el arsenal completo del Jefe en ningún momento.

"Nuestra principal meta con el Jefe como personaje siempre fue que supiera emplear las herramientas que hubiera a su disposición para llevar a cabo sus objetivos", comenta Griesemer. "Eso significa que podríamos ponerle en situaciones con un inventario limitado, pero que fuese lo suficientemente potente como para ganar cualquier combate. Ninguna combinación de armas te haría llegar a un punto imposible".

Este nuevo sistema tan restrictivo se fusionó con un relativamente novedoso diseño abierto de niveles que los FPS no habían empleado antes. En lugar de mandarte del punto A al punto B, *Halo* abría un amplio mapa explorable y lleno de enemigos para que abrazaras diferentes soluciones tácticas, en parte gracias a la IA de los enemigos. Otro aspecto que también habría que destacar es el paisaje alienígena, pero que resulta familiar, que ha marcado posteriormente la franquicia, y algunos dirían que todo el trabajo de Bungie. Estos están, curiosamente, inspirados por la compra del estudio.

"Durante los primeros días de *Halo* estábamos establecidos en Chicago", comenta Marcus Lehto, el director de arte de *Combat Evolved*, "y cuando Microsoft nos compró, nos trasladamos al área del Pacífico, cerca de Seattle. Cuando aterrizamos, nos alucinó la belleza de sus montañas, la boca del océano, los montes verdosos, las cascadas, las penínsulas... Influenciaron una barbaridad a *Halo*, incluida la exploración. Básicamente, pusimos al jugador en un enorme parque nacional para que explore un paraje natural sin parangón".

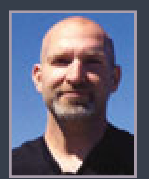
Estos niveles resultaron algo contraculturales en su día. Mientras que otros juegos empezaban a apostar por lo marrón y lo oscuro, *Halo* era colorido y brillante, una

reminiscencia de los plataformas 3D de la generación anterior. Esta mención no es casual, pues la verticalidad de los niveles también recuerda a ellos, incluido el característico salto del Jefe.

El diseño de niveles que perseguíamos exigía jugar mucho con la geometría", explica Griesemer. "Y lo más gracioso es que todas las físicas de *Halo* funcionan con gravedad terrestre, la razón por la que parecíamos flotar era porque la cámara está pegada en la cabeza del Jefe, que mide ni más ni menos que dos metros y 18 centímetros. Así es como te sientes cuando saltas tan alto. No pudimos 'arreglar' el salto más adelante en el desarrollo porque para entonces ya habíamos diseñado todas las plataformas del juego".

"Soy un pastor", confiesa Lehto, que es quien propuso el concepto original de los Covenant. "Viví en una iglesia mientras crecía y vi tanto el lado bueno como el malo de una organización religiosa. El fundamentalismo, de cualquier tipo, puede ser muy peligroso, y quisimos explorar cómo eso se podía trasladar a una cultura alienígena y su posible sistema de creencias". Unir temas serios (los cuales se exploran aún más en el posterior canon del juego) con la capacidad de la IA en el juego podría decirse que es otro soplo de aire fresco made in Bungie.

"El lanzamiento de *Halo: CE* coincidió con la tragedia del francotirador de Washington, y un programa de televisión dijo que *Halo* era un simulador de asesinato", nos cuenta



"HALO PONE AL JUGADOR EN UN ENORME PARQUE NACIONAL PARA QUE EXPLORE UN PARAJE NATURAL SIN PARANGÓN"

MARCUS LEHTO, JEFE DE ARTE, HALO: COMBAT EVOLVED

Podríamos discutir que el '*Halo* jump' fue un feliz accidente, pues, otra herramienta en el siempre pertinente set de habilidades del Jefe y otra faceta única de la experiencia *Halo* que daba más potencia aún al jugador y que sumaba un elemento nuevo de diversión dentro del género. Las fuerzas enemigas del juego, los Covenant, aportaban otra capa cómica al juego, con esos Grunts enanos que tragaban plomo sin parar y correteaban asustados de ti; pero también servían de contraste por su fanatismo religioso.

Griesemer, "pero si hubieran conocido algo sobre *Halo*, podrían reconocer fácilmente las tonterías de un Grunt. *Halo* no era una experiencia oscura y malrollera, y en un momento donde muchos juegos sí lo eran, *Halo* contaba una historia de la humanidad resistiendo, sobreponiéndose y consiguiendo algo. Esto resonó se hizo eco en mucha gente. ojalá otros juegos siguieran la dirección que seguimos nosotros en su día".



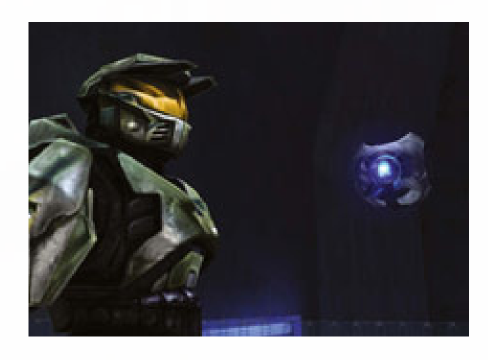
ENTREVISTA

STEVE DOWNES

LA VOZ ORIGINAL DEL **JEFE MAESTRO**



¿Cómo llegaste a estar involucrado con Bungie en la franquicia *Halo*?
Bungie estaba originalmente establecido en Chicago, donde hacía mi programa de radio 'The DRIVE' en la 97.1 WDRW. Marty O'Donnell era un fan y me pidió hacer una prueba de sonido para un juego en el que estaban trabajando, que por entonces se llamaba "Septera Core". Un año más tarde, me pidió hacer del Jefe en su próximo juego: *Halo*.



¿Cómo has vivido el viaje de *Halo* durante la última década?
El del Jefe ha sido un alucinante y exigente viaje. Uno que dudo él mismo se esperase. Yo al menos, no lo esperaba. No hace falta que os diga que es un tipo callado y duro, pero descubrió que su fuerza, su armamento y sus habilidades en el campo de batalla no eran las únicas cosas que iba a necesitar para salir adelante en sus aventuras.

No eras un jugador para cuando firmaste ser El Jefe, ¿y ahora?
No. Es necesario saber en qué eres bueno y en qué no lo eres. Aprendí muy rápido que no iba a ser capaz de invertir el tiempo y la energía necesarios para ser un jugador habitual. Y decidí que si no iba a ser bueno jugando, no iba a jugar en ningún momento. Tengo en muy alta estima a quienes han conseguido lo que yo no pude. Mi interés por *Halo* ha estado siempre en su historia.

Si el Jefe Maestro y Agent Locke (de *Halo 5*) entran en un bar y se topan con una pelea, ¿quién de ellos ganaría en combate?
... El Jefe Maestro siempre 'acaba la lucha'.

PERFECCIONANDO LA FÓRMULA

Halo 2 no solo introdujo funciones online, también contaba con una IA más efectiva, más armas y un ritmo más lúcido y pulido que el original. "*Halo 2* estaba más cerca de lo que originalmente habíamos pensado", confiesa Jaime Griesemer, que era diseñador jefe en Bungie por entonces. "*Halo 2* era un juego más veloz, y creo que eso fue una respuesta a cómo estaban cambiando los FPS entonces. *Halo 2* se aceleró: la gente se manejaba mejor con mando y el multijugador online nos exigía repensar la recarga de los escudos y de las armas y muchos más elementos. De hecho, empezamos a diseñar el multijugador primero, algo que, pienso, afectó mucho al juego final".

Año: 2004 **Plataforma:** Xbox

HALO 2

CÓMO BUNGIE CONSIGUIÓ LLEVAR EL MULTIJUGADOR ONLINE DE UN FPS A CONSOLA

***Halo 2* demostró que podía existir un online potente en una videoconsola.** Max Hoberman, que trabajó en la versión original de *Halo 2* con Bungie y recientemente en el multijugador de la *Master Chief Collection* como presidente de Affinity, explica el proceso tras su concepción.

¿Cuáles fueron los principales elementos a considerar cuando os pusisteis a trabajar en esta nueva plataforma online?
Cuando nos pusimos con *Halo 2* tuvimos la oportunidad de dar forma al futuro de Xbox Live. Como con todo lo que hacemos, quisimos asegurarnos de que todas las características online que pedíamos pudieran extrapolarse de manera que sirviera para otros juegos. Fuimos capaces de incorporar todas nuestras ideas soñadas, como tener listas de amigos al instante, matchmaking, rankings y grupos. Éstas también fueron finalmente adoptas por el equipo de Xbox Live.

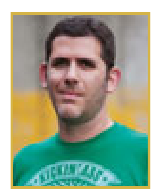
¿Tuvo dudas el equipo con respecto a cómo funcionaría un online tan grande en consola?
Siempre tuvimos un alto nivel de confianza. Sabíamos que la jugabilidad atraería a una buena audiencia. Aún así, en Bungie siempre había agitación sobre el camino que habíamos decidido seguir. Nuestro sencillo y automatizado sistema de matchmaking fue el aspecto más polémico, pues los experimentados jugadores de PC rechazaban tales ideas y querían tener más control sobre estos asuntos. Se mostraron bastante críticos con todo esto. Siguió siendo así hasta que lanzamos el juego y todo salió bien.

***Halo 2* tiene algunos de los mapas más famosos de la franquicia, ¿cuál es tu favorito?**
¡*Halo 2* tiene mapas alucinantes! Mi favorito desde siempre ha sido Lockout. Es una combinación perfecta de pequeña escala y velocidad que permitía muertes inesperadas y usar las granadas.

Hemos oído que fuiste una de las dos personas que trabajaron en el multi de *Halo 2*...
Cuando empecé en *Halo 2*, Chris Carney, un diseñador de escenarios con mucho talento, y yo éramos las únicas personas que se dedicaban al multi. Mi equipo tenía también un artista y un programador, ambos de interfaces, y luego hicimos hueco a otros programadores. Esto fue una bendición en el fondo: un equipo pequeño permitía mayor concentración, eliminar cualquier margen de error y permitía hacer las cosas bien a la primera. Por esta razón soy un planificador tan meticuloso, y ese trabajo se demostró útil a largo plazo.

¿Cuál es el aspecto del online de *Halo 2* que más orgulloso te hace sentir de todos?
En mi humilde opinión, creo que el multijugador de *Halo 2* hacía dos cosas excepcionalmente bien. Primero, convirtió a *Halo* en el 'rey de la colina de los multijugadores'. Nada podía arrebatarle su popularidad durante los años venideros, y eso cimentó su fama como un FPS multijugador, sumando también a los circuitos profesionales, que nunca se habían metido en consolas hasta entonces

Y segundo, asentó cómo funcionaría Xbox Live y cómo lo harían toda una generación de futuros juegos multijugador en consola. No son precisamente pequeñeces y no sabría cuál destacar sobre la otra.



> "NUESTRO SENCILLO Y AUTOMATIZADO SISTEMA DE MATCHMAKING FUE EL ASPECTO MÁS POLÉMICO"
> MAX HOBERMAN, PRESIDENTE DE CERTAIN AFFINITY



Year: 2007 **System:** Xbox 360

HALO 3

EL JUEGO QUE ASEGURÓ LA TEMPRANA SOBERANÍA DE XBOX 360 EN LOS PRIMEROS DÍAS DE LA ANTERIOR GENERACIÓN Y QUE PULVERIZÓ LOS LÍMITES DE SU HARDWARE

Marcus Lehto, director de arte del juego, nos dice "dimos mucha caña a la 360. Creo que no podríamos haber llevado el hardware más lejos de lo que hicimos sin hacer que se derritiera sobre las mesas. Exprimimos la consola".

Halo 3 se lanzó a una audiencia que estaba empezando a decepcionarse con las nuevas consolas: ningún juego había demostrado que Xbox 360 o PS3 eran algo más avanzado. Era temprano en su ciclo de vida y parecía que Microsoft empezaba a ponerse algo nerviosa.

"Había mucha presión sobre los hombros de *Halo 3*", comenta Lehto, "y la tensión durante la producción se podía mascar. Todos acabamos con algunas cicatrices por la batalla. Sin embargo, fue una oportunidad de mejorar muchas cosas de *Halo 2:* teníamos que arreglar la IA, había que hacer mejores gráficos... Había mucho peso sobre nuestros hombros, pero eso nos hizo trabajar más duro". Cuando *Halo 3* se lanzó, demostró que el precio de Xbox 360 no era demasiado elevado. El esfuerzo de Bungie no se limitaba solo a mostrar su mundo de ciencia ficción en alta definición, sino que incorporaba un montón de detalles que hacían la experiencia *Halo* más completa: los escenarios tenían mejor relieve, las distancias de dibujado eran mayores y se renderizaban en tiempo real, igual que las sombras de todos los elementos. En definitiva, detalles tontos que, una vez te dabas cuenta, no podías dejar de admirar. Todo esto ayudaba a hacer que *Halo 3* se mostrara más épico. Al fin y al cabo, era el cierre de una trilogía y tenía que acabar mejor que *Halo 2*. Ejem.

"Lo llamábamos, con cariño, 'ópera galáctica'", confiesa Lehto, "en la que *Halo 2* era más bien un sainete que creció en *Halo 3*, y aunque luego volvieras a la Tierra en *ODST*, la escala de los acontecimientos estaba ahí".

"*Halo 3* estaba súper pulido, no faltaba de nada. Era muy, muy completo", apostilla Jaime Griesemer, jefe de diseño. "Hicimos todo lo que se podía haber hecho en *Halo 3*. Era la materialización de la idea de *Halo* que teníamos desde el primer juego. Solo mira a las batallas contra los Scarab. Dimos al jugador un montón de opciones ante un desafío que parecía imposible para que ellos solitos lo dedujeran todo".

> **"HALO 3 ESTABA SÚPERPULIDO, NO FALTABA DE NADA – ERA MUY, MUY COMPLETO"**
> JAIME GRIESEMER, JEFE DE DISEÑO, HALO 3

Las batallas contra Scarab eran uno de los desafíos más importantes de *Halo 3*, y parecían un guiño evidente a la trilogía original de *Star Wars*, pero en lugar de un X-Wing y varios AT-ATs, tenías un Mongoose, o un Scorpion, o nada de nada para tumbar esas máquinas de la muerte. Eran otro recordatorio de que *Halo 3* era más que un juego, era pura ciencia ficción, una que no estaba dirigida por nadie salvo por sus jugadores.



HALO 3: ODST

EL HIJO OLVIDADO

La exploración de ciudades de la Tierra permitía un trasfondo genial para contar ciertas historias", comenta Lehto cuando le preguntamos por la ruta que siguieron *Halo 3* y *Halo 3: ODST* al llevar la franquicia a nuestro planeta. "Si empiezas con la ciencia ficción habitual, a la gente no se interesa", afirma Griesemer, "pero si empiezas por lo raro y lo diferente, la gente es curiosa y se preguntar cómo los humanos actúan en estas situaciones y cómo afecta a la Tierra".

ODST se señala como un traspiés de la saga, pero nosotros creamos que se merece mucho reconocimiento: humaniza la narrativa y da un peso a las misiones que no tienen las del Jefe: tu escuadrón de Soldados de Choque de Descenso Orbital no son supersoldados como él y están siempre rodeados de un peligro inminente durante todo el juego, mostrando cómo de peligrosos son para el hombre los Covenant.

Año: 2010 **Plataforma:** Xbox 360

HALO REACH

EL CANTO DE CISNE DE BUNGIE, UNA GRAN DESPEDIDA DE LA SAGA QUE LES HIZO FAMOSOS Y UNO DE LOS PROYECTOS MÁS AMBICIOSOS DEL ESTUDIO HASTA LA FECHA

Para *Reach*, queríamos cerrar un círculo", revela Marcus Lehto, que en este punto de la vida de la saga ya era director creativo. "Queríamos volver a las raíces de *Halo* y despedirnos del universo de una manera sentida". *Reach* se apartó de la influencia del Jefe, era una secuela a los eventos de *Halo: Combat Evolved* que se centraba en la última batalla del equipo Noble en la superficie de la colonia humana en Reach, donde había empezado la invasión Covenant

"Teníamos una última obligación con Microsoft", rememora Lehto, "y podríamos haber hecho algo sencillo, otro juego pequeño como parecía *ODST*, pero no queríamos que nuestro nombre se ligara a algo de lo que no estuviéramos súper orgullosos. Decidimos que regresar a los eventos antes de *Halo: CE* sería la mejor manera de decir adiós".

Sin estar atados al peso del Jefe Maestro y su legado, Lehto y su equipo eran libres de cambiar un poco las cosas en torno a *Halo*. Puesto que el juego arrancaba antes de cualquier canon establecido, los artistas de Bungie volvieron al arte conceptual de *Halo: CE* y dieron una capa de pintura al motor de *Halo 3*. Un dato curioso: el Grunt de Reach partía del boceto original hecho para *Halo: CE* diez años atrás.

"Con *Reach* llevamos la tecnología un poco más allá de lo que lo hicimos con *Halo 3*", Lehto comenta. "Ampliamos las distancias de dibujado todo lo posible, metimos más IAs en la pantalla, más luz dinámica, más vehículos... Pusimos toda la pasión que nos quedaba en *Reach*. Nos dejamos la piel".

Bungie tuvo que rehacer cosas de *Halo 3* para que el hardware lo aguantara, no pudieron portar sus elementos a *Reach* para ahorrar tiempo de trabajo, de modo que decidieron mejorarlos y adaptarlos. Al final, el rifle de asalto de *Reach* tenía más polígonos que un Marine de *Halo 3*. "Siempre intentábamos llegar todo lo lejos que pudiéramos con nuestras ideas sobre lo que debía ser un juego de la saga *Halo*", concluye Lehto. "Queríamos que el jugador tuviera una experiencia lo más impresionante que fuera posible y que sirviera de despedida".



> "PUSIMOS TODA LA PASIÓN QUE NOS QUEDABA EN REACH. NOS DEJAMOS LA PIEL HACIÉNDOLO"
>
> **MARCUS LEHTO, DIRECTOR CREATIVO, HALO: REACH**



HASTA SIEMPRE, BUNGIE

Uno de los momentos más memorables de Reach ocurre tras acabar el juego: eres el último superviviente del equipo Noble y tienes que enfrentarte por última vez a los Covenant, que se dirigen hacia ti como una horda infinita e invencible que sirvió como poética despedida de Bungie de la franquicia. "Propuse esta idea del combate final al staff de Bungie, y la respuesta inicial fue 'Nunca deberías matar así a un jugador'", se mofa Lehto. "Nunca deberías tener ese tipo de final, pero, pensé, en esta situación estaba más que justificado. Estaba orgulloso de ello, y creo que lo ejecutamos lo suficientemente bien como para que tocara lo más profundo de la gente que ha vivido con nosotros esta gran saga... ¡o al menos eso espero!"





El primer Halo de 343 lucía prometedor y con futuro, pero dividió a la crítica, particularmente por su flojo apartado multijugador.



Año: 2012 **Plataforma:** Xbox 360

HALO 4

LA PRIMERA APORTACIÓN DE 343 AL UNIVERSO HALO SACUDIÓ LOS CIMIENTOS DE LA FRANQUICIA CON MUCHOS CAMBIOS Y UN TEMIBLE ENEMIGO, LOS FORERUNNERS

H*alo 4* tenía mucho que demostrar. No solo era el primer gran proyecto de 343 Industries (su trabajo en *Halo Anniversary* les había preparado para un desarrollo completo), también era el regreso del Jefe, una faceta de los *Halo* que los consumidores casi habían olvidado tras el triunfal sacrificio del equipo Noble en *Halo: Reach*.

Volver a jugar con el Jefe era el movimiento más sencillo. Aunque su historia parecía bien cerrada tras los eventos de *Halo 3*, 343 sabía que aún quedaba mucho por hacer con el héroe de la armadura verde, de modo que lo lanzaron a descubrir los misterios de la raza de los Forerunner. Mientras que la narrativa del juego viró en una nueva dirección, la atención de los jugadores seguía puesta en el multijugador. Los títulos de Bungie tenían un toque muy específico: cierto humor, cierto ritmo, cierta artesanía... Pero los jugadores más veteranos de *Halo* se morían de ganas de ver qué iban a hacer en 343 para emular la labor Bungie.

"Como estudio, queríamos hacer un juego que fuera nuevo y emocionante, pero sin perder el hilo de lo que es, bueno, *Halo*", detalla Kevin Franklin, jefe de diseño en 343 Industries. "Volvimos a jugar a los anteriores títulos mientras hacíamos los nuevos modos de juego, los mapas y creábamos la experiencia. El listón estaba muy alto. Contratamos a jugadores profesionales de *Halo* para tener más feedback, que fue de inmenso valor para ayudarnos a pulir las nuevas experiencias".

Una de estas nuevas experiencias multijugador fue el modo Dominio, una ambiciosa lista de retos que combinaba los escenarios de la campaña con un modo de captura de bandera.

"Dominio estaba inspirado en el modo Tiroteo", explica Franklin, "nos gustaba su nivel de inmersión ficticia, y en 343 queríamos hacer algo nuevo, rompedor y grande. Crear nuevos modos es muy divertido, sobre todo cuando hay muchas opciones de configuración".

Max Hoberman, director creativo en Certain Affinity, el estudio que trabajó un montón en el multi de *Halo 4*, está de acuerdo: "Esa es una de las cosas que adoro de *Halo*: la asombrosa variedad de cosas que puedes, y debes, hacer alrededor de él. Los jugadores deben pasárselo bien, y la saga siempre ha abrazado esto y nunca se ha tomado demasiado en serio a sí misma en lo que se refiere al multijugador".

> "VOLVIMOS A JUGAR A LOS ANTERIORES MIENTRAS HACÍAMOS NUEVOS MODOS, LOS MAPAS Y CREÁBAMOS LA EXPERIENCIA"
> **KEVIN FRANKLIN, JEFE DE DISEÑO, 343 INDUSTRIES**

ENTREVISTA

JEN TAYLOR

DE CHARLA CON LA VOZ DE **CORTANA**

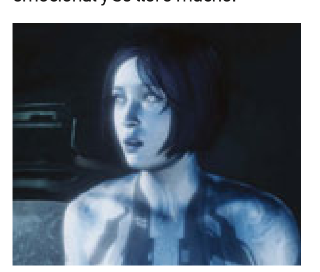


El lado narrativo de *Halo 4* fue mucho más personal en lo que se refiere a la historia entre Cortana y El Jefe, centrándose en la rampancia latente pero inminente de Cortana. Por ello, hemos hablado con Jen Taylor sobre su papel en *Halo 4*.

¿Cómo ha evolucionado Cortana desde *Halo: CE*?
Ha sido todo un placer interpretar a un personaje durante tantos años y ver cómo crecía y se desarrollaba. He aprendido mucho de ella en cada juego, lo que me permitía entenderla mejor y, supongo, representarla mejor. Pasó de la desconfianza en el primer juego a la intimidad en el último.

¿Cómo te sentiste al volverte rampante y al interpretar a alguien que está enloquecida hacia el final de *Halo 4*?
Ha sido todo un pedazo de viaje. Los guionistas han llevado a Cortana por una senda muy oscura en el último juego. Es todo un regalo cuando alguien te pide que pierdas la cabeza delante del micro, de verdad. Es divertido y aterrador. A veces fue agotador, pero siempre estoy lista para un buen reto.

¿Cuál ha sido tu momento favorito como Cortana?
Su última escena, sin lugar a dudas. Steve y yo trabajamos muy duro en esa escena. Fue una culminación de todo el trabajo que hemos hecho hasta este punto. Fue muy emocional y se lloró mucho.



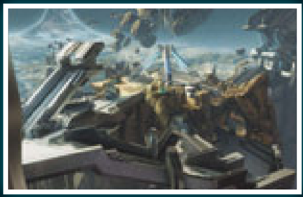
● Las escenas de vídeo en *Halo 2 Anniversary* han sido rehechas por Blur empleando las originales como referente.

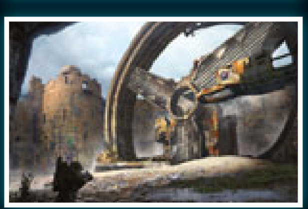
Año: 2014 Plataforma: Xbox One

HALO
THE MASTER CHIEF COLLECTION

UNA MONTAÑA RUSA DE RECUERDOS Y EL INICIO DE UNA NUEVA ERA







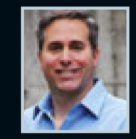
● Seis mapas clásicos de *Halo 2* han sido reconstruidos con un nuevo motor para *Halo: The Master Chief Collection*.

Tras celebrar el décimo aniversario del debut de la serie con *Halo Anniversary*, los nuevos señores de la franquicia, 343 Industries, se dieron cuenta de que existía un mercado para los jugadores que se habían criado con el multijugador de *Halo* pero también unos que habían llegado algo tarde a las primeras aventura del Jefe.

"A medida que avanzábamos el desarrollo, nos dimos cuenta que ahora teníamos más potencia con la que jugar, así que empezamos a pensar en cómo aprovechar eso. Con *Halo 2: Anniversary* eso se traduce en poder ejecutar y cambiar la música, los gráficos y demás, todo a la vez. Y luego seguimos pensando: 'Bueno, con *Halo 5* ahí, hay una nueva generación, ¿por qué no vamos un poco más allá con más juegos?'"

"Resulta que podíamos llegar más allá de *Halo 2: Anniversary*. Podíamos dar todos los juegos desde *Halo* [*CE*] hasta *Halo 4* en un solo disco, todos, de modo que hubiera una colección completa con la que prepararse para *Halo 5*. La gente va a Netflix y vuelve a ver una serie antes de la nueva temporada. Pues es lo mismo".

Puesto que la nueva Xbox no tiene retrocompatibilidad, 343 intenta satisfacer así los apetitos de los jugadores que rondan los 20 años, jugadores que quieren reconectar con las historias que han madurado junto con su gusto por los videojuegos. "Ha sido un proceso divertido para el equipo", sigue Ayoub. "No sé. Cuando hicimos el primer *Anniversary*, hablé de cómo ese juego fue, para mucha gente, el que demostró que podía haber FPS en consola. Si observas juegos como *Call Of Duty* o *Titanfall*, le deben mucho al multijugador *Halo 2*. Volver a él ha sido algo fantástico para nuestra memoria. Ese fue el juego que, a nivel personal, me hizo jugar a un multijugador en consola, y sé que no soy el único que se siente así. Este trabajo ha sido un placer absoluto".



> "THE MASTER CHIEF COLLECTION ES UN PROYECTO LITERALMENTE CUATRO VECES MÁS AMBICIOSO QUE HALO: ANNIVESARY"
>
> **DAN AYOUB, PRODUCTOR EJECUTIVO DE HALO, 343 INDUSTRIES**

Por eso existe *The Master Chief Collection*, un proyecto literalmente cuatro veces más ambicioso que *Halo: Anniversary*. "Con *Halo: Anniversary*, queríamos hacer algo especial para su décimo aniversario", expone el productor de la colección, Dan Ayoub. "Pero el terreno ha cambiado un poco desde entonces. Cuando empezamos a desarrollar *Halo 2: Anniversary*, queríamos hacer algo similar

HALO 5 GUARDIANS / HALO: NIGHTFALL

UN NUEVO CONTENDIENTE HA ENTRADO EN EL RING DE COMBATE

Año: 2015 **Plataforma:** Xbox One

El universo de ciencia ficción creado por *Halo* no solo ha dependido de los juegos: entre los libros, las novelas gráficas, las miniseries de televisión, *Halo Waypoint* y una montón de contenido online (incluido el juego de realidad aumentada de Bungie, 'I Love Bees'), *Halo* tiene uno de los universos expandidos más complejos de la ciencia ficción. Master Chief es solo un hilo narrativo dentro de toda una telaraña que se extiende por todo el sistema solar, más allá de la historia registrada.

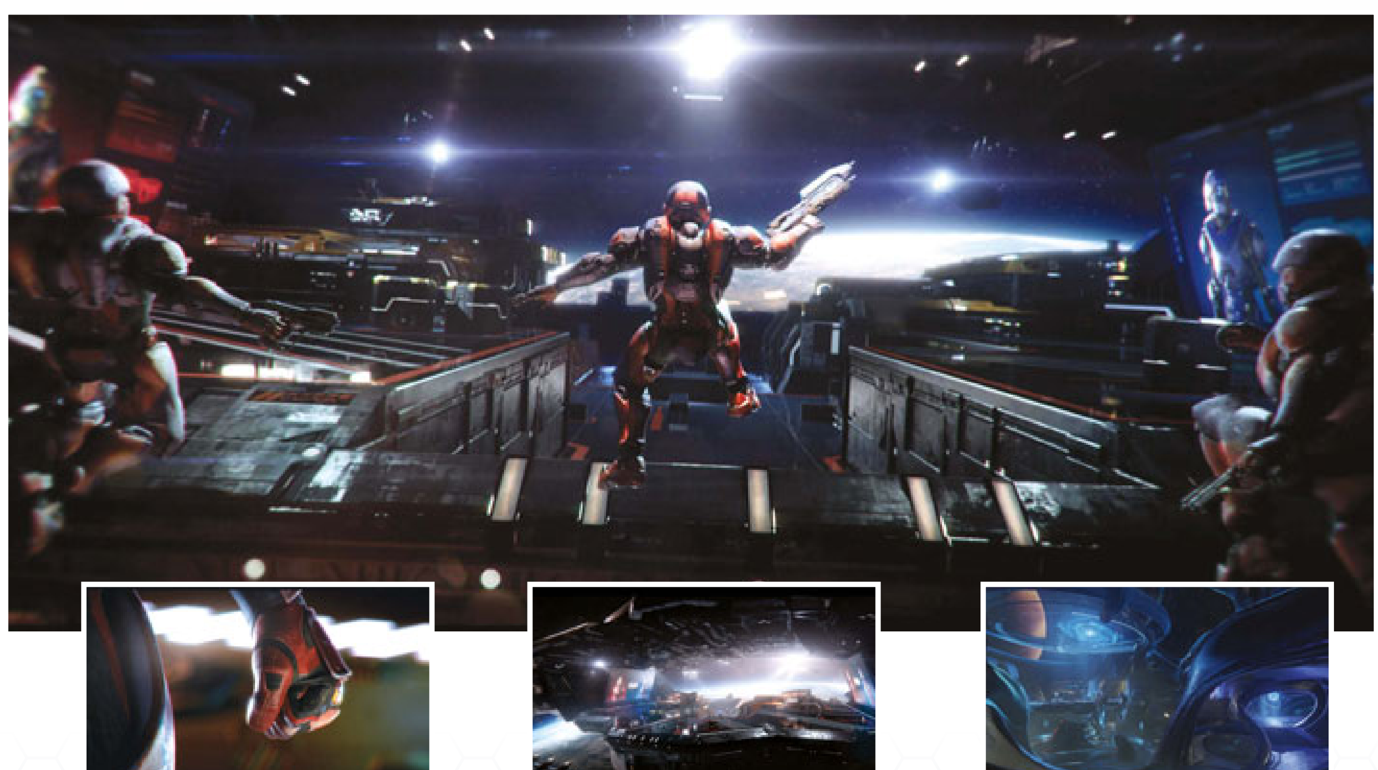
Halo 5 quiere seguir construyendo sobre lo que *Halo 4* mostró en la sección Spartan Ops del juego, aunque va a ser algo más experimental que sus misiones episódicas. Esta vez Microsoft va a dedicar una serie de televisión completa para preparar *Guardians*. Esto solo se ha hecho una vez antes, con el lanzamiento cruzado de *Defiance*, el juego y la serie de TV hecha por SyFy. *Defiance* funcionó de pena como juego, aunque la serie ha renovado por tercera vez ya. Si Microsoft aprende de los errores del juego y de SyFy, el proyecto en torno a *Halo 5* podría ser el primer experimento transmedia de éxito.

Pero esta fragmentación de la narrativa del juego no es lo que más nos interesa. Cuando se anunció *Halo 4*, desarrollado bajo el estandarte de 343, el estudio también dijo que sería el primero de una nueva trilogía de *Halo*, la saga del Reclamador. Desde el anuncio de *Halo 5* y la subsecuente información que se ha ido filtrando, Phil Spencer, el vicepresidente de Microsoft Studio, ha afirmado que el estudio y su compañía han replanteado las cosas y que la saga del Reclamador posiblemente vaya más allá del arco narrativo de los tres juegos porque en 343 'no quieren limitarse a sí mismos'.

Halo 5: Guardians será escrito por Brian Reed, un guionista de cómic que se ha tomado un descanso en ese mundillo para unirse a 343 a jornada completa. Reed es un veterano de *Halo*: trabajó en la serie *Halo: Fall of Reach* de Marvel y en los comics de *Halo* editados por Dark Horse. Para nosotros, su trabajo más importante es el segundo volumen de la serie *Ms. Marvel*, en el que tomó a un personaje »



Agent Locke será el segundo personaje jugable en *Halo 5*, cuyos orígenes se narrarán en *Nightfall*.

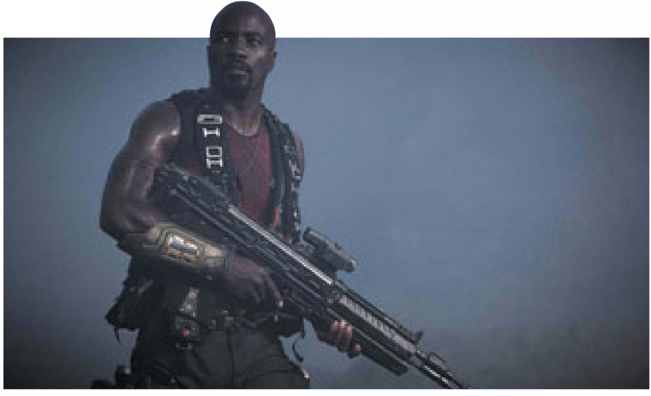


Cada copia de *The Master Chief Collection* vendrá con un código para la beta de *Halo 5*, que llegará este mismo año.

La beta durará tres semanas, desde el 29 de diciembre. Será una de las más largas y anticipadas hechas en un *Halo*.

343 se centrará en probar los combates más apurados con esta beta, empezando por los deathmatch 4vs4 más clásicos.

"LOCKE ES MUY CEREBRAL, MUY LÓGICO, MUY PRECISO... CUANDO CREE EN ALGO,TOMA SUS DECISIONES Y NUNCA ECHA LA VISTA ATRÁS"
MIKE COLTER



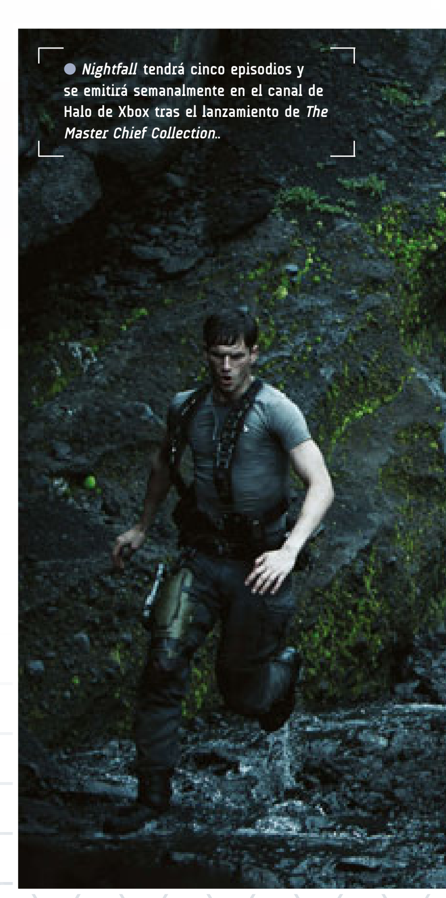
En *Halo: Nightfall* se cuentan las hazañas de Jameson Locke: de ser un agente de la ONI a ser un Spartan IV. La serie se lanzará en breve.



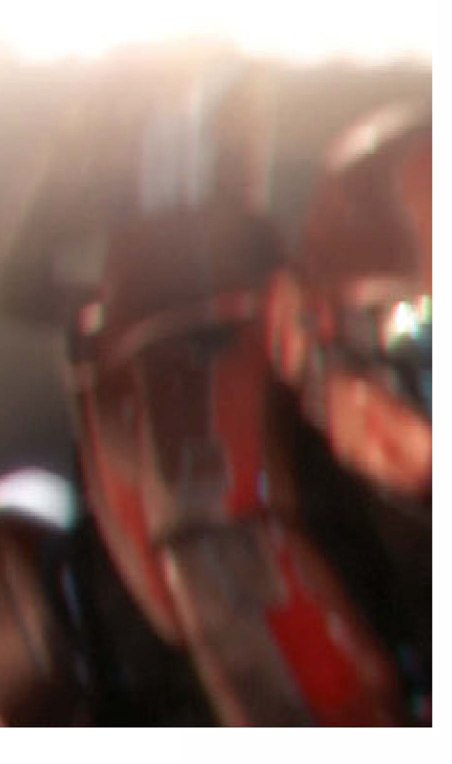
ACABA LA LUCHA

Hemos preguntado a Marcus Lehto cuál cree que es la dirección que 343 está tomando con *Halo* y cómo se siente con la custodia de la serie por parte del estudio: "Siento como si hubieran tomado mi bebé, que se ha licenciado y se ha casado con alguien, con quien hará cosas completamente diferentes. Respeto lo que han hecho, ¿pero usar a los Forerunner para crear esta idea más mágica en torno a *Halo 4*? Eso es una dirección muy arriesgada a seguir, pero está claro que necesitaban hacer algo diferente. La longevidad de *Halo* es un arma de doble filo: necesitas satisfacer a la audiencia más dura, pero no demasiadas cosas para que la gente no diga 'Esto ya no es *Halo*'. Es una dura línea de trabajo y respeto a 343 y lo que están haciendo con *Halo*".

Nightfall sucede en un anillo Halo que se está desintegrando mientras ONI investiga un ataque terrorista.



Nightfall tendrá cinco episodios y se emitirá semanalmente en el canal de Halo de Xbox tras el lanzamiento de *The Master Chief Collection*..



» durmiente como era Carol Danvers y supo hacer funcionar su agresividad con su inseguridad, su compasión y su devoción por ser una heroína. Todo esto encaja muy bien en *Halo*.

Sin embargo, esta historia no trata sobre el Jefe. No por completo, al menos. Tanto *Nightfall* como *Guardians* girarán en torno a un nuevo personaje, Jameson Locke, un soldado de la UNSC que debe cazar al Jefe Maestro tras revelarse contra ellos al acabar *Halo 4*. El Jefe está persiguiendo a la traidora Dr. Halsey (la mujer responsable de la creación de los Spartan y de Cortana) con la esperanza de que pueda restablecer los parámetros de trabajo de ésta, pues la IA, después de todo, está modelada a su imagen y semejanza. Kiki Wolfkill, productora ejecutiva de Halo, se siente segura de la decisión.

"Siempre estamos pensando en nuevas formas de contar una historia sobre Halo, ya sea con películas, cómics o lo que sea. También estamos siempre pensando en la mejor manera de mostrar los personajes. Por ejemplo, piensa en un juego: ahí ves la realidad de una persona, de modo que ¿cuál es el la mejor manera de darte a conocerte todos estos otros personajes en otro lugar del mundo? Eso es lo que estamos explotando con *Nightfall*".

El virtuoso de la ci-fi, Ridley Scott, ha sido reclutado por 343 para ser el productor ejecutivo de la cinta, una decisión que tiene sentido si tenemos en cuenta lo que nos contó Wolfkill: Scott domina la domesticación de la ciencia ficción, es capaz de hacer lo excéntrico, lo exótico, lo raro en apariencia; algo identificable a primera vista y accesible. *Halo* necesita eso, necesita un toque humano, algo que haga que nos preocupemos por los personajes que hemos seguido hasta las fronteras del universo y de vuelta.

"Tuvimos una primera e interesante reunión con Scott. Nos dijo que *Halo* era un universo que le interesaba, y que estaba intrigado por nuestro trabajo", explica Wolfkill. "Para él, era interesante tener un universo que de algún modo estaba creado, de algún modo, para jugar con él. Fue gracioso que se diera cuenta de los elementos de su trabajo que han influido en *Halo* en el pasado, pero también lo contrario: creo que él también se ha influenciado de las cosas que hemos hecho".

Así que, ¿dónde encaja Locke en todo esto? Parece que el nuevo protagonista es la conexión que la franquicia necesita para conseguir un toque humano en el universo. A diferencia del Jefe, Locke no es un Spartan cuando lo conocemos: vemos su cara, comprendemos sus motivaciones, vivimos con él un tiempo y vemos directamente de qué va, cosas que nunca hemos podido hacer con el estoico John-117.

"Locke es muy cerebral, es muy lógico, muy preciso y no hace nada a medias", explica el actor que lo interpreta, Mike Colter. "Realmente lo asimila todo: toma la información y confía en su equipo para ayudarle a tomar la decisión correcta. Pero cuando cree en algo de verdad, toma sus decisiones y nunca mira atrás".

La experiencia *Nightfall* se escribió como una película, pero ha sido dividida en cinco segmentos para ser lanzada junto con *Halo 5: Guardians*. Toda la parte de acción real del paquete de *Halo 5* se »

Muchas de las imágenes de arte de *Halo 5: Guardians* muestran un montón de entornos urbanos, algo muy alejado del tráiler del juego.

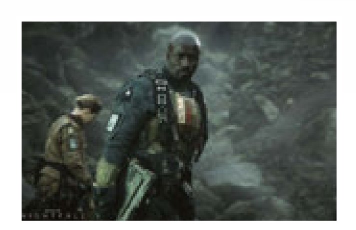
"SIEMPRE ESTAMOS PENSANDO EN NUEVAS FORMAS DE CONTAR UNA HISTORIA SOBRE HALO, YA SEA CON PELÍCULAS, COMICS O LO QUE SEA"

KIKI WOLFKILL, PRODUCTORA EJECTUVIA DE HALO, 343 INDUSTRIES

» centrará en Locke y su viaje a un nuevo planeta del universo *Halo*. Su objetivo: acallar una nueva presencia Covenant. "[*Nightfall*] es la historia de cómo Locke lidia con una amenaza terrorista", explica Colter. "Hay un tratado con los Covenant y Locle viaje al planeta Sedra porque sospecha que hay una brecha en el mismo. Hay rumores sobre la fabricación de una bomba, algo que rompería dicho acuerdo directamente. Pongámoslo más fácil: en EEUU siempre sospechamos de quién puede tener capacidades nucleares, y con lo que lidiamos aquí es lo mismo. Estamos intentado averiguar quién es una amenaza para la humanidad. Si el tratado se rompe, existe una implicación bélica, y trataríamos con ello directamente. Es una cacería, en cierto modo. Con la información que Locke y su equipo ha descubierto, tienen que saber qué está pasando".

Los Covenant siguen con sus artimañas, por lo que lo mejor es confiar el problema a un pequeño equipo. Introducir a Locke en el universo cinemático y jugable es un ataque combinado para quienes esperan 'solo otro juego del Jefe'. Después de todo, tras lanzar *The Master Chief Collection*, tiene sentido que quieran centrarse en alguien nuevo y darle a los guionistas la oportunidad de hacer algo diferente en un universo en el que los humanos son unos segundones.

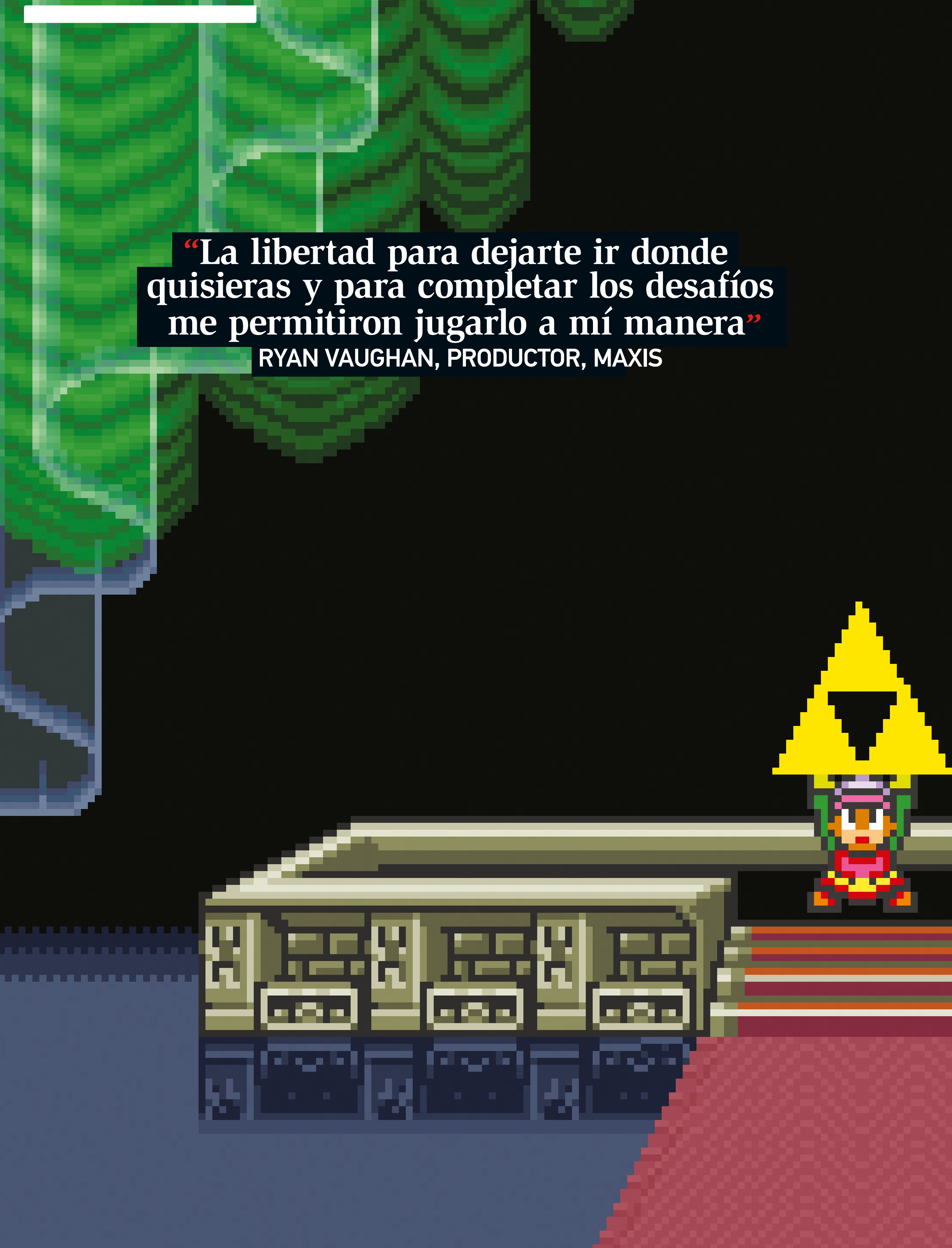
"Creo que no saber mucho del mundo de *Halo* es una ventaja. Es como si mi ignorancia del lado jugable y de la franquicia *Halo* me hubieran ayudado mucho", explica Colter cuando le preguntamos si estaba al día con el vasto universo de la saga. "Si hubiera sabido antes de Halo 5 lo grande que era, ¡habría vivido con mucha más presión! Es agradable meterse en algo, crearlo desde una perspectiva artística y trabajar en una burbuja en vez de estar completamente expuesto a todo lo que haces. Al hacer esto, pienso que estamos creando un personaje que la audiencia no conocerá, algo bueno cuando no han tenido nunca muchos personajes nuevos. Es algo normal, pero por primera vez conocerán a uno de estos Spartans sin su casco, sin la armadura. Van a conocer a un ser humano intentando sobrevivir y tomar las decisiones adecuadas".



343 y Microsoft parecen dispuestos a convertir a Locke en el eje de la franquicia *Halo*.

Esta es una aproximación interesante para *Halo* que parece una respuesta a quienes siempre han criticado la franquicia por su protagonista: juegas con un animal, un autómata sin emociones que solo sigue órdenes. Incluir al jugador y hacer que se preocupe por Locke en *Nightfall* quizá ayude a hacerlo más atractivo en *Guardians*, convirtiendo el papel de Locke como perseguidor del Jefe en algo digno de llamarse 'la nueva experiencia *Halo*'.

"Soy un personaje jugable en *Halo 5*", comenta Colter. "[Agent Locke] es uno de los protagonistas. Una vez se lance [*Guardians*], vais a jugar un título en el que yo soy el protagonista. Tendré unas armas molonas y algunas habilidades interesantes, pues por entonces ya seré un Spartan IV. Notarás que juegas con un personaje que te gusta, pues tras *Nightfall* conocerás a Jameson Locke, y su factor humano es lo que he querido aportar al personaje".



"La libertad para dejarte ir donde quisieras y para completar los desafíos me permitiron jugarlo a mí manera"
RYAN VAUGHAN, PRODUCTOR, MAXIS



POR QUÉ ♥...

The Legend Of Zelda: A Link To The Past

RYAN VAUGHAN, PRODUCTOR, MAXIS

Mi juego favorito de todos los tiempos es The Legend Of Zelda: A Link To The Past *de Super Nintendo. Me divertí muchísimo jugando a ese título. Los juegos que hago giran en torno a cómo quiero contar una historia. La libertad para dejarte ir donde quisieras y para completar los desafíos (sacar la espada de su roca o usar el espejo para cambiar de mundo) me permitían jugarlo como yo quería. Creo que ese título me llegó tanto y de tantas maneras que por eso es uno de mis favoritos y lo considero uno de los mejores que jamás he jugado.*

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain

CONCEPTO ■ En la segunda porción de *Metal Gear Solid V*, Kojima intentará liarla todavía más, especialmente en lo que se refiere a infiltración y mundos abiertos.

Una chica callada y un perro diamantino

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: Multiplataforma
Origen: Japón
Compañía: Konami
Desarrollador: Kojima Productions
Lanzamiento: 2015
Jugadores: 1-Por confirmar

Perfil del desarrollador

Hideo Kojima es sobre todo conocido por la saga *Metal Gear*. Recientemente, junto a su estudio de desarrollo, ha creado el motor gráfico Fox Engine, pero aún siguen preguntándole cuándo lanzará *Zone Of The Enders* o el remake de *Snatcher*. Otra cosa no, pero Kojima tiene un estilo propio, que puede gustar más o menos.

Historial

Metal Gear Rising: Revengeance **Multiplataforma [2013]**
Metal Gear Solid 4 **PS3 [2008]**
Zone Of The Enders **PS2 [2001]**

Apogeo

El *Metal Gear Solid* original demostró la capacidad de PlayStation como plataforma, uniendo una jugabilidad única por entonces, con un tono e historia maduros casi inédito en el medio y unos valores cinematográficos. Marcó a toda una generación de adolescentes que hoy en día son unos adultos muy pesaditos con el dicho juego de las narices.

Recientemente, le hemos echado el guante a *Metal Gear Solid V*, que estaba funcionando en una PS4, "tal como está pensado". Las intenciones de Kojima de hacer de este "el primer juego de sigilo en mundo abierto" son obvias desde el principio. El lanzamiento partido de *Ground Zeroes* está más o menos justificado cuando se juega a *The Phantom Pain*, que es mucho más completo y directo.

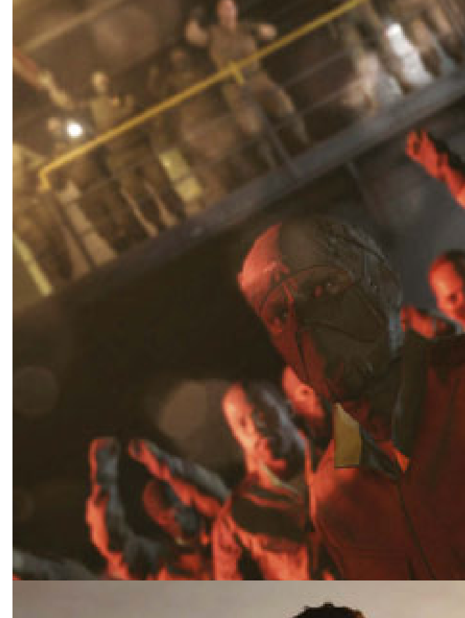
Nuestra sesión de juego empieza con Snake infiltrándose en una base en el desierto ligeramente diferente a la vista en vídeos. Arrancamos a caballo, eso no ha cambiado, pero como somos libres de hacer lo que nos dé la gana y no tenemos por qué imitar los vídeos ni capturas de pantallas mil veces vistos, decidimos coger un Jeep para darnos una buena vuelta por el escenario. Problema: nos pillan los soldados, que liquidamos a cámara lenta antes de que hagan saltar la voz de alarma (opción que en *Ground Zeroes* podía eliminarse y aquí, aunque no tuvimos la oportunidad, seguramente también se pueda). Como el Jeep nos ha traicionado, volvemos al caballo, que por error de nuestras torpes manos se hace caca de modo cómico. El popó del mismo, nos explican, se puede usar para distraer enemigos o para que su vehículos pierdan el control y los soldados en él queden inconscientes. Probamos a hacer esto y, efectivamente, así ocurre. Es increíble, pero porque no hay quien se crea que una caca sea tan potente. Ésta es la primera señal del 'sofisticado' sentido del humor de su creador.

Como los soldados están grogui, decidimos raptarlos con el sistema de rescate Fulton, que les pega un globo a cada uno y se los lleva a mi base de operaciones. Esta mecánica ya existía en *Peace Walker* pero aquí parece mucho más completa y más pensada para hacer el tonto. Lo que se agradece es ver cómo funciona el juego con todo este tipo de detalles: *The Phantom Pain* es un cajón de sastre que pone las ideas y herramientas a tu alcance para que tú hagas lo que se te ocurra con ellas. El tono general de la historia es macabro y negro, pero eso no significa que el jugador tenga que adherirse a él. Es una buena manera de no tomárselo en serio, algo que siempre valoramos en los videojuegos, especialmente en los de Kojima

Es posible, pues, ponerle un globo Fulton a una oveja, a soldados, a tanques, a Jeeps, a containers... Y aunque su función principal es rescatar cosas para la base, sabemos que es posible usar el Fulton como arma. Nosotros no fuimos capaces de hacerlo, pero en los vídeos promocionales hemos visto un combo de C4 pegada a un Jeep al que se le engancha un globo y que despega del suelo para, en un momento dado, hacerlo explotar cuando está a la altura de un helicóptero. Poder hacer algo así ya dice mucho de esa idea de 'haz lo que te apetezca con lo que te ponemos delante'.

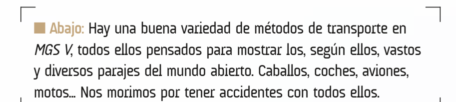
> "Tenemos seguridad en el FOX Engine, en cómo expandirá y revolucionará la saga Metal Gear Solid, y que proveerá las experiencias de calidad e inmersión asociados con la calidad de los juegos producidos Kojima Productions"
>
> SHINJI HIRANO, PRESIDENT OF KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT

/// Por su puesto, esto no sería un mundo abierto legítimo si no hubiera otros personajes además del jugador. El título contiene sus propias dinámicas dentro del ecosistema, que se puede ver directamente afectado por nuestras acciones. La oveja que raptamos con el Fulton formaba parte de un rebaño que suele ser atacado por lobos salvajes. Si diezmamos la población de ganado, los

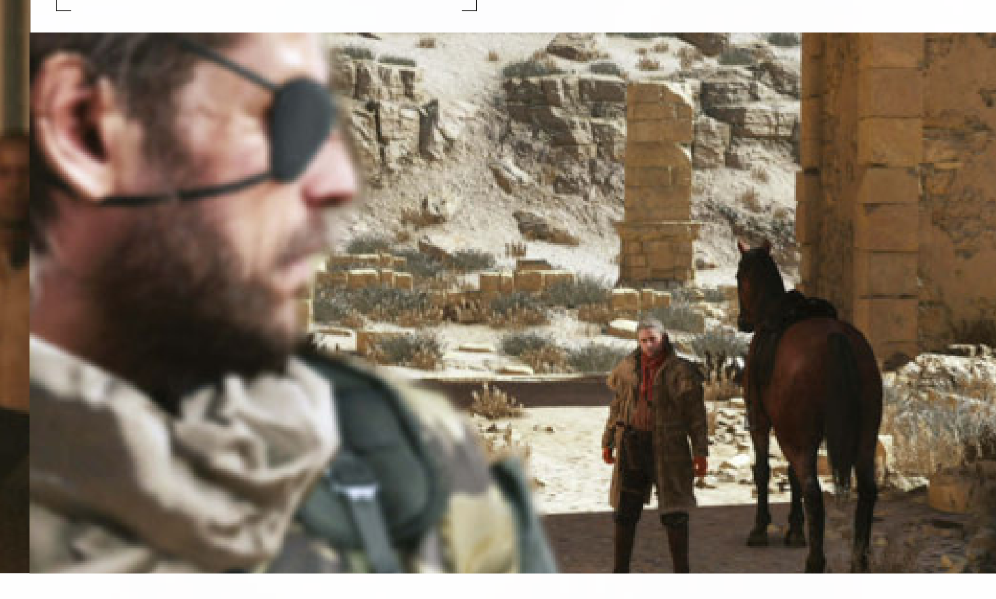








Abajo: Hay una buena variedad de métodos de transporte en *MGS V*, todos ellos pensados para mostrar los, según ellos, vastos y diversos parajes del mundo abierto. Caballos, coches, aviones, motos... Nos morimos por tener accidentes con todos ellos.



LA CAJA, ¡LA CAJA!

AUNQUE NO SEA misteriosa, la caja de *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* es un dispositivo de infiltración único, que ha visto rediseñadas sus funciones y apariencia. No podemos dejar a un lado lo viejo que está esto de usar posters de modelos para distraer, por mucho que forme parte de la identidad de Kojima y de la saga. Está claro que funciona dentro de la idiosincrasia del japonés y de estos juegos, que siempre ha caminado por la cuerda floja que separa lo absurdo de lo serio, al igual que, en este título, lo hace el sistema de rescate Fulton. La caja sigue siendo útil y ahora sirve, además de distraer con mujeres en bikini, para disparar, hacer ataques cuerpo a cuerpo o salir propulsado para que no te pillen en ella. En fin, Kojima, ese hombre.



Abajo: El Fox Engine pinta bonito. Más allá de la dudosa distancia de dibujado de los vídeos y de las texturas, que funcione a 60 fps, es un buen golpe sobre la mesa. Imaginamos que la resolución no será tan sorprendente, pero poco nos importa viendo cómo luce en movimiento.





lobos estarán hambrientos y buscarán otras víctimas. Puedes ser tú o puedes cargarte todas las ovejas que hay al lado de una base enemiga, fumarte un cigarro para hacer pasar el tiempo, que los lobos se encuentren con el vacío y decidan hincar el diente a los soldados por la zona mientras nosotros nos infiltramos inocentemente al amparo de nuestra caja.

La cuestión es que la IA ha sido mejorada hasta puntos insospechados. Que no te descubran nunca no significa que la IA no esté pensando en qué ocurre a su alrededor. Si insistes en infiltrarte de noche y matar a todo lo que se mueve, los guardas de otras bases se enterarán de lo que haces y decidirán llevar más luces, usar perros y cambiar las horas de patrulla. Del mismo modo, si vas a lo loco, la seguridad será mucho más ajustada en siguientes misiones, habrá bastantes más soldados y llevarán equipamiento antibalas. ¿Y si haces tiros a la cabeza? Llevarán cascos. La capacidad de adaptación de los soldados es un elemento importantísimo del género de sigilo, y que tus enemigos evolucionen al mismo ritmo que tú, obligándote a probar nuevas tácticas o a correr ciertos riesgos solo puede terminar siendo divertido. Atrás quedan las dinámicas de 'Espera, he oído algo. Bah, seguro que no es nada. Oh, qué hace aquí este cadáver. Ugh, estoy muerto'.

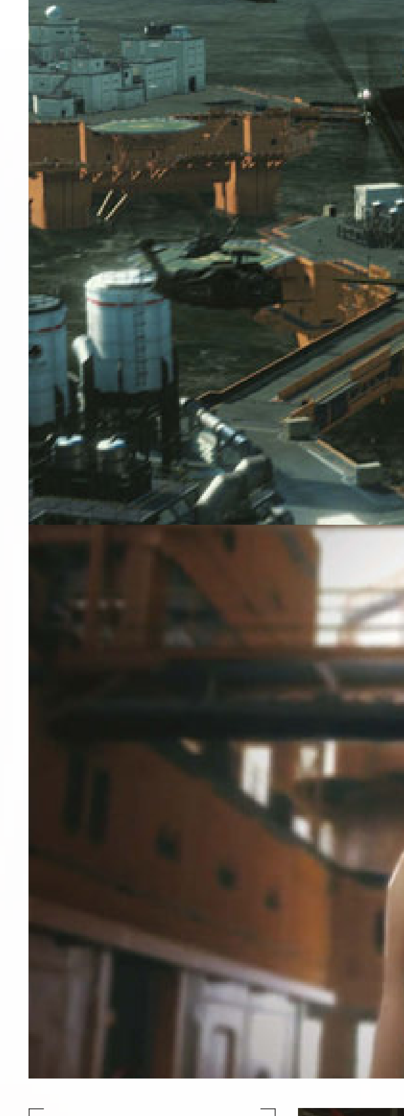
También nos hemos dado cuenta de que el juego tendrá momentos de backtracking y que se desbloquearán ciertos lugares en áreas ya visitadas. Esta puede ser una forma perfecta de comprobar si la IA de verdad funciona de forma tan impresionante. En su momento, le echamos unas buenas horas a *Ground Zeroes*, si estas visitas repetidas son superiores en cuanto a exploración y dificultad, nos daremos por contentos pese a ser una repetición de un mismo entorno.

/// La potencial monotonía de este aspecto pretende romperse con una narrativa más directa. Esto se un giro importante en la saga, en tanto que el jugador podrá embarcarse en las misiones de manera más libre en lugar de estar obligado a seguir un orden concreto. Es algo que nos ha recordado, cuidado con esto, a *Mass Effect 2*: en *The Phantom Pain*. Eliges si quieres tomar una base, liberar a sus rehenes o viajar a la otra punta del mapa, del mismo modo que elegías qué misiones de fidelidad o reclutamiento hacías en *Mass Effect 2*. Kojima ha prometido que no importa el orden en el que se resuelva el juego, que la narrativa principal tendrá un sentido al acabarlo, cuando todas las historias personales y entramados militares se crucen y se resuelvan.

¿QUIÉN ES QUIET?

Uno de los nuevos personajes de *Metal Gear Solid V* es Quiet, una hábil asesina muda. A simple vista, sí, es un personaje muy sexista, por aquello de ir medio en pelotas en medio de la guerra. Apenas se ha desvelado información sobre ella, y Kojima dice que su desnudez tiene justificación (ya os podemos decir que lo dudamos), pero sí se sabe que tiene la habilidad de hacerse invisible. Sus ojos también se oscurecen, implicando que tiene alguna habilidad especial con ellos. Sin embargo, lo mejor de ella son las teorías de los fans: hay una muy interesante y convincente que básicamente dice que es Chico, el jovencito que rescatamos en Ground Zeroes. Mirad su cara y comparad. De confirmarse, el personaje sería mucho más interesante de golpe. Su caracterización seguiría siendo sexista, este otro hecho no justificaría ni cambiaría nada.

> "Según avanzábamos, queríamos que una sola persona se encargara de la voz, la cara y la captura de movimientos [de Snake]"
>
> **HIDEO KOJIMA,** DIRECTOR, KOJIMA PRODUCTIONS





Derecha: Eso de 'tactical espionage action' sigue siendo el sello del juego, y nos alegra ver que es lo que más se ha potenciado en *The Phantom Pain*. Abajo: El Sistema de Recuperación Fulton ha sido rediseñado por completo desde su estreno en *Peace Walker*, y estamos seguros de que va a ser muy divertido utilizarlo. Somos fans de los *Pokémon*, cualquier mecánica que nos recuerde a ellos nos gustará.



Arriba: Dicen que esta va ser la entrega más negra de la saga. Entre secuestrar ovejas y jugar con tu perro tuerto, habrá niños soldado, violencia sexual, tortura y mutilaciones. Todo con el sello Kojima de "vamos a crear polémica porque, ¿por qué coño no?"



The Phantom Pain también parece haber recuperado algunas 'cartas' de los viejos *Metal Gear Ac!d* de PSP, en tanto que cada jugador podrá construirse y personalizar su propia base principal, desde la que podrán desarrollar sus propios armamento y objetos. Los enemigos que recuperes vía Fulton (también los prisioneros que liberes en bases enemigas) se sumarán a tu ejército, permitiéndote expandir tus redes de influencia y conseguir más recursos.

También se ha confirmado que el multijugador tendrá un gran peso en la base principal. Se trata de un movimiento similar a las Bases Secretas de *Pokémon Rubí/ Zafiro*, pues podrás infiltrarte en las de otros jugadores y amigos y conseguir objetos o personal suyo. Por eso se pueden instalar cámaras de seguridad y otros artefactos de protección y vigilancia para evitar que este tipo de molestas visitas pasen desapercibidas. Esto crea a su vez otro completo nivel de mecánicas, pues no solo es posible crear más plataformas y espacios para tus soldados, sino que hay que gestionar los recursos (con una interfaz que nos recuerda a la Forja de los *Halo*). ¿Tienes un objeto especial que no quieres que nadie te quite? Protégelo con unas cuantas plataformas, personal extra y un par de puntos de seguridad plagados de minas, drones y demás. Es posible construir este tipo de rincón impenetrable, pero también puede defenderlo uno mismo si está en la base en el momento en el que otro Snake quiere invadir tu territorio. No hay nada a salvo, según el mismísimo Kojima. El riesgo siempre está presente, no importa la seguridad.

Todo esto levanta ciertas incógnitas, como por ejemplo qué pintan todos esos clones de Snake por ahí y cómo se adaptará el mundo a tantas versiones de un mismo personaje. Seguramente la solución sea sencilla (algo como lo que ha hecho Ubisoft en Assasin's Creed: Unity), pero mejor esperamos a la respuesta oficial. Sería una cagada máxima que hubiera un agujero tan importante en un juego que parece estarle dando mucha importancia a la continuidad de sus escenarios. No queremos que esto se sacrifique por un elemento multijugador, por muy interesante que éste suene.

The Phantom Pain es muy ambicioso, uno de los juegos más completos de 2015. El mapa es como 200 veces más grande que el de *Ground Zeroes*, pero teniendo en cuenta lo lineal que ha sido siempre la saga, aún tenemos nuestras dudas sobre cómo Kojima Productions resolverá ciertos elementos del mundo abierto sin arruinar la experiencia de libertad. Sabemos que habrá un ciclo de día y noche, otro climatológico y un ecosistema consistente, ¿pero cómo van a mantener la consistencia de todo esto si también quieren potenciar la libertad del jugador? No nos preocupa que un juego de Kojima genere tantas incógnitas como respuestas, pero nos apetece que *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* salga bien.



2

1

Battlefield Hardline

CONCEPTO ■ Al abandonar los tradicionales entornos bélicos de la saga, *Battlefield Hardline* se traslada a otros urbanos en una dinámica de policías y ladrones en áreas perfectamente peatonales.

Furia en la calle

En la era de los desarrolladores que se distancian cada vez más de los tópicos agotados del pasado, *Call Of Duty* y *Battlefield* parecen estar compitiendo por ver quién llega más lejos. Si has establecido una fórmula de juego que ha sido bien recibida en el pasado, te puede costar mucho desviarte de ella porque los fans más duros te criticarán y los menos puestos seguirán viendo el mismo juego otra vez, y pasarán de él.

Es un duro equilibrio, pero parece que Visceral está lista para semejante reto viendo su trabajo con *Battlefield Hardline*, uno en el que parecen estar suficientemente contentos como para retrasar su lanzamiento, no competir con *Call of Duty*. Nos encanta que EA haya decido correr todos los riesgos necesarios para intentar llamar la atención y no repetir el fraude multijugador de *Battlefield 4*. Esperemos que *Hardline* sepa aprovechar muy bien todo este tiempo extra.

INFORMACIÓN

Al detalle

Plataforma: Multi
Origen: EEUU
Compañía: EA
Desarrollador: Visceral Games
Lanzamiento: 2015
Jugadores: 1-8

Perfil del desarrollador

Visceral, antes conocidos como EA Redwood Shores, llegaron a las masas gracias al magnífico *Dead Space*, pero llevaba muchos años antes haciendo juegos, pues nacieron allá por 2001 para trabajar en las licencias de *James Bond* y *El Señor de los Anillos* que EA. No tardaron en ponerlos a hacer otras cosas.

Historial

Army Of Two: The Devil's Cartel **PS3, 360 [2013]**
Dante's Inferno **PS3, 360 [2010]**
Dead Space **PS3, 360, PC [2008]**
Lord of the Rings: The Third Age **[2004] [PS2, Xbox, Gamecube]**

Apogeo

Es irónico que dos franquicias rivales, *Battlefield* y *Call of Duty*, hayan acabado con juegos desarrollados por personas que participaron en el primer *Dead Space*. Este apogeo se lo dedicamos a este fantástico juego.

1 EL JUEGO CAMBIA DE GUERRA, A UNA CONTRA EL CRIMEN

AL OLVIDARSE del lado militar de su pasado, *Hardline* se centrará mucho más en la guerra contra el crimen, tomando la agotada metáfora para probar nuevas cosas. Un FPS no sería divertido si no se tiene acceso a armas absurdamente potentes, de modo que los vehículos y armamento del juego serán de grado. Ahora solo queda explicar al jugador por qué tanto policías como criminales están usando unas armas tan burras, pero bueno, esto es un videojuego, no pasa nada, sobre todo porque tenemos ahí el ejemplo de Ferguson para justificar el lado de las 'fuerzas del orden'.







"Visceral está aportando su visión de los modos campaña y una nueva ambientación al conjunto de normas básicas de la saga Battlefield"

STEVE PAPOUTSIS PRODUCTOR EJECUTIVO

2 EL LADO DIVERTIDO DE LA DESTRUCCIÓN DE ESCENARIOS

ESTE PUNTO lo podemos ilustrar con una anécdota. En una partida que echamos, nos liamos a tiros con dos colegas que estaban a cubierto. Nuestro compañero decidió que lo mejor era tumbar la estructura en la que estaban los enemigos mientras yo le cubría. Hábilmente, puso una C4 debajo de ellos y la activó, de modo que la explosión los mató. Hicimos un boquete en un edificio y destrozamos buena parte de lo que había alrededor.

3 SU CAMPAÑA QUIERE SER UNA CRÍTICA A LA SOCIEDAD MODERNA

JUGAMOS COMO Nick Mendoza, posiblemente el poli con el peor nombre de la historia de la policía de Los Ángeles. Junto a su compañero, Marcus Boone, otro nombre que tal baila, tienen que localizar a un importante criminal algo chiflado. Muy típico, aunque la historia se centra luego en unos anarquistas que quieren acabar con ciertas ideas del liberalismo estadounidense. Está bien que el juego se meta en la división ideológica del país más poderoso del mundo, aunque no sabemos si saldrán muy airosos, sobre todo porque te lías a tiros en un nivel con decoración del Tea Party...

4 TE DA ACCESO AL ARSENAL COMPLETO DE LOS SWAT

LOCALIZAR CRIMINALES no es tarea fácil: los polis del cine mienten mucho. Las cosas actualmente son más avanzadas tecnológicamente, y mucho más peligrosas. Por ello, Visceral te permite tanto liarte a tiros como un loco como intentar jugar con calma y sigilo. Puedes usar escáneres, esposas, táseres y, ojalá, spray de pimienta para reducir a los criminales. Todo esto nos hace recordar mucho a *Payday 2*, pero siempre con el sabor de boca que deja un *Battlefield*. Seguramente, esto guste mucho tanto a los fans de lo táctico como a los pegatiros.

5 INTRODUCE NUEVOS MODOS MULTIJUGADOR MUY INTERESANTES

ALEJARSE DE lo militar significa que Visceral va a tener que replantearse muchos modos básicos de *Battlefield. Hardline* introducirá el modo de Robo, donde los jugadores deben robar dinero de un furgón protegido y conseguir el botín para llevarlo a determinados puntos de extración. 'Blood Money' obliga a dos equipos a luchar por un cargamento de dinero: el primero en conseguir cinco millones gana. Y el modo 'Puente' introduce el combate vehicular: persecuciones por calles a toda velocidad con el sello de combate de *Battlefield*.



Bloodborne

CONCEPTO Seres malditos que atacan a aquellos que se atreven a recorrer su oscuro y gótico mundo. ¿Os suena de algo? ¿Castle-qué?

¿Conseguirá From Software una tasa de frames estable?

Mientras las hordas de Internet intentan buscar una relación entre *Bloodborne* y *Dark Souls*, (y seguro que está ahí si se mira en profundidad) están obviando todo lo que lo hace diferente de él. Que sí, que la sangre de los *Souls* corre por sus venas, que Hidetaka Miyazaki está recuperando muchos de sus aspectos estéticos y jugables en su nuevo universo, empezando por el diseño de los enemigos y llegando hasta la simplicidad de los menús, pero, en realidad, *Bloodborne* representa una aproximación nueva en muchos sentidos, y eso es mucho más interesante. El nuevo ritmo del combate es lo más evidente. Hay una nueva sensación tras su tradicional combate cuerpo a cuerpo, conseguida por la vulnerabilidad de no tener un escudo, que se compensa con mayor agilidad y velocidad. La voltereta de *Dark Souls* está ahí, pero tiene mucho más rango y es más inmediata. Forma parte del refinamiento que *Bloodborne* quiere llevar a la fórmula, y que también se contagia al enemigo y tendrá, seguro, grandes implicaciones en su PvP.

/// Otro cambio importante está en el sistema de salud. Aunque aún se pueden emplear viales de sangre para recuperarla rápidamente, existe una nueva mecánica de riesgo y compensación para los más hábiles. Es relativamente simple: cuando te dañen, la barra de vida desciende, pero deja un poso en un color más oscuro que baja poco a poco y que puede rellenarse si conseguimos dañar al enemigo antes de que se vacíe. Esto rompe con los *Souls*. Ahora atacar y recibir un golpe a cambio tiene un beneficio si después conseguimos un contraataque. El equilibrio en torno a este sistema deberá ser muy ajustado y táctico, habrá que ver cómo evoluciona.

Una vez más, esto recae en la prioridad del combate cuerpo a cuerpo. Por el momento no hemos visto clases a distancia ni magos. De hecho, la única arma a distancia por el momento es la que lleva el personaje en la mano izquierda, que está limitada a ser secundaria. La munición y su daño son escasos, lo que convierte a las pistolas en armas estratégicas, útiles para explotar una debilidad más que como alternativa ofensiva. Esperamos muchas opciones de personalización en cuanto a las armas, sea como fuere. De momento, las principales tienen dos modos: una forma pequeña, rápida y de corto alcance; y otra extendida que hace más daño, es más lenta y tiene más rango. Existe también una opción para hacer un ataque en medio de la transformación, creando un devastador sistema en movimiento. Y por añadir un detalle, el proceso de transformación de un modo al otro es chulísimo, con animaciones propias y bastante ingenio, como cuando una espada corta se introduce en el mango de un martillo para poder usarlo como gran arma.

/// La transformación del sistema de combate dice mucho de *Bloodborne*, motivo por el que los fans de los *Souls* ya andan inquietos. Un aspecto particularmente interesante tiene que ver con la función de los jefes. Aunque siguen siendo inmensas criaturas bellas dentro de su antinatural grosería, tal como Miyazaki hizo con los *Souls*, no siempre estarán atrapadas en habitaciones con niebla, dispuestas a combatir. Algunas serán capaces de emboscarte, rompiendo así el esquema de ensayo y error: ahora hay que ser bueno sin practicar. A su vez, parecen enemigos más tradicionales de lo habitual. En lugar de moverse rápido y lanzar ataques para vencerlos, parece que la mejor táctica contra algunos será explotar un punto débil y conseguir un ataque crítico. Realmente, no es tan diferente a lo que ocurría en los *Souls*, pero aquí parece más evidente.

> "Existe una nueva sensación de ritmo, directamente relacionada con la ausencia de escudo y la mayor agilidad y velocidad del personaje"

En cualquier caso, quién sabe si todo esto que hemos visto estará en el juego final o si solo será una pequeña parte dentro de un conjunto mucho mayor que From Software aún no ha mostrado. No deberíamos tardar en ver más contenido sobre *Bloodborne* para juzgar si al final va a ser o no tan diferente como nos ha parecido.

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PlayStation 4
Origen: Japan
Compañía: Sony
Desarrollador: From Software
Lanzamiento: 2 de febrero de 2015
Género: Souls
Jugadores: 1

Perfil del desarrollador

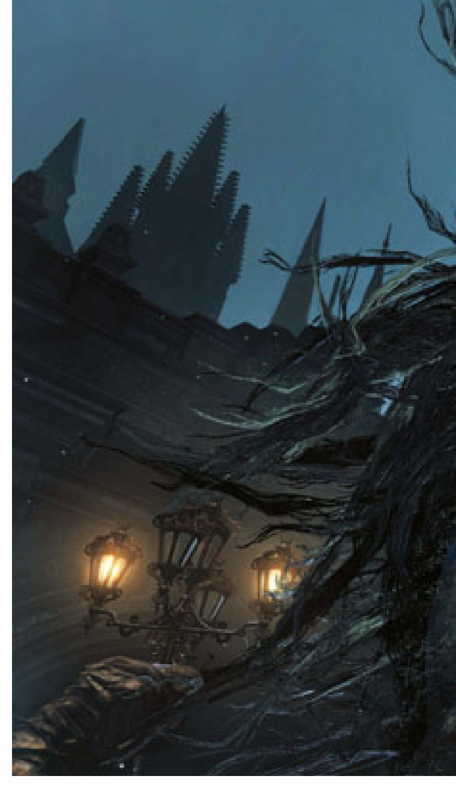
From Software ha hecho juegos antes de conseguir su actual fama. Son los padres de *Armored Core*, *King's Field* y la saga *Tenchu*, todas ellas con algo de éxito en oriente pero casi desconocidas por aquí. Fue con *Demon's Souls* y, sobre todo, con *Dark Souls* cuando llegaron al corazón de muchos jugadores y consiguieron, sin exagerar, revolucionar esta industria.

Historial

Dark Souls II **2014 [Multi]**
Demon's Souls **2009 [PS3]**
Armored Core: Master Of Arena **1999 [PSone]**
King's Field **1994 [PSone]**

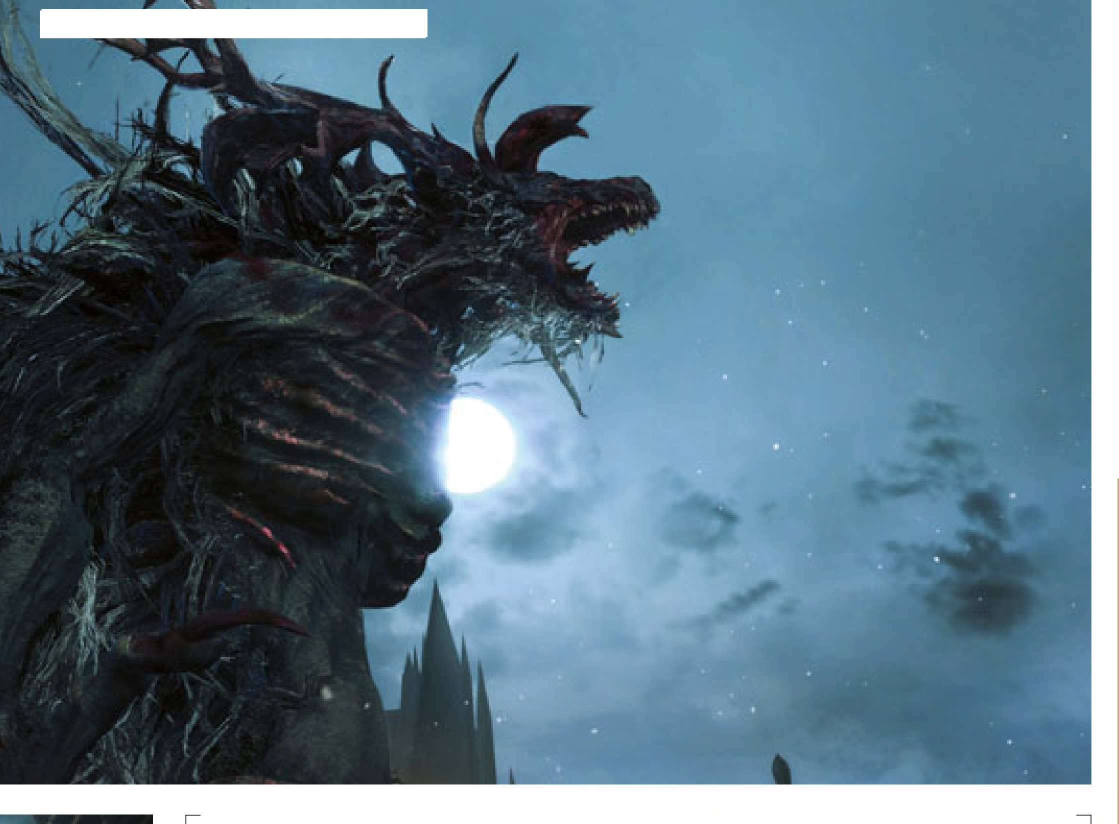
Apogeo

Dark Souls no solo dio fama al estudio, sino que despertó algo en al industria del videojuego, una necesidad de explicar sus mundos sin palabras y de crear una conectividad fuera del matchmaking.





Derecha: Miyazaki ha dicho que el diseño de Yharnam tiene cosas parecidas al de *Dark Souls*, buscando que el jugador se concentre en explorarlo.



¿HAY HISTORIA?

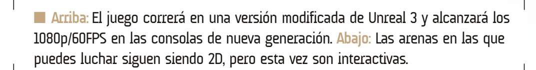
TAL COMO SE ha confirmado ya muchas veces, *Bloodborne* no se ambienta en el mismo universo de la saga *Souls*, pero claro, también se dijo algo parecido de *Dark Souls II* y luego mira. Sea como fuere, el juego sucede en la ciudad maldita de Yharnam, un lugar de leyenda que contiene un remedio médico para algo muy importante que aún no se ha desvelado. Tu personaje es un viajero que visita la ciudad con la esperanza de encontrar una cura a tu maldición, pero pronto descubres que la ciudad y sus habitantes han sucumbido a una plaga y que hay horribles criaturas en cada esquina impidiéndote avanzar. ¿Y si esta ansiada cura fuera un remedio para la maldición de la saga *Souls*?



Izquierda: Los PNJ serán más interactivos que en *Dark Souls*. Pudimos ver cómo uno era atacado en la demo y elegir si lo salvábamos o le dejábamos morir a manos de la bestia que combatía. Elegimos lo último, que el bicho era muy grande. Abajo: La potencia PlayStation 4 parece haber ayudado a que Miyazaki y su equipo se recreen más que antes con sus criaturas salidas del infierno. Eso cuervos que reptan dan miedo.

COSQUILLAS EN LAS COSTILLAS

NO ES NINGUNA sorpresa: vuelven los famosos movimientos especiales con rayos X de *Mortal Kombat* (aunque fueron creados con anterioridad en *Mortal Kombat vs DC Universe* y, aún antes, en la película *Romeo Debe Morir*). "Los hemos traído de vuelta porque son una pasada", explica Goodman. "En la nueva generación de consolas son más perversos y violentos que nunca. Ves como el cuello de alguien se troncha bajo la piel... pero sigue pudiendo luchar, de alguna manera [risas]". Desaparece el contador de supers para disparar estos movimientos, y los escenarios tendrán elementos interactivos que también te ayudarán a ejecutarlos.



Arriba: El juego correrá en una versión modificada de Unreal 3 y alcanzará los 1080p/60FPS en las consolas de nueva generación. Abajo: Las arenas en las que puedes luchar siguen siendo 2D, pero esta vez son interactivas.





Arriba: Kano ha sido anunciado como un personaje clásico que vuelve, y por lo que hemos visto, el estilo de lucha del cyborg es más variado que nunca.

INFORMATION

Detalles

Plataforma: Multi
Origen: EE.UU.
Compañía: Warner Bros Interactive Entertainment
Desarrollador: NetherRealm Studios
Género: Lucha
Lanzamiento: 2015
Jugadores: 1-2

Perfil

NetherRealm es el resultado de la fusión de Midway Games con WB Games Chicago en 2010 después de que Warner Bros comprara Midway y Surreal Software un año antes. El estudio está dirigido por uno de los creadores de *Mortal Kombat*, Ed Boon, después de la partida de los co-fundadores John Tobias, a Zynga Games.

Historial

Mortal Kombat **2011 [Multi]**
Batman: Arkham City Lockdown **2011 [Android, iOS]**
Injustice: Gods Among Us **2013 [Multi]**

Apogeo

La versión de 2011 de *Mortal Kombat* fue, posiblemente, la mejor del juego hasta la fecha, ajustándose a un estilo de clásicas 2D, pero introduciendo efectos como los rayos X y re-equilibrando toda la mecánica por completo.

Mortal Kombat X

CONCEPT ■ El juego de lucha más brutal y gratuitamente violento vuelve en toda su tronchante gloria, con un nuevo y mejorado róster de luchadores.

Se pronuncia 'Ex', no 'Diez', nos comentan

"*Mortal Kombat* lleva en marcha mucho tiempo, así que tenemos de vuelta a personajes clásicos que todo el mundo adora", explica el director de marketing de NetherRealm Brian Goodman durante una sesión de prueba del icónico juego de lucha, "pero sin perder de vista la innovación, así que hemos creado nuevos personajes". Tenemos a Cassie Cage, hija de Johnny Cage y Sonya Blade, lo que te puede dar alguna idea de por dónde van los tiros con la historia".

Es una forma curiosa de empezar una presentación. Estamos acostumbrados a ignorar la historia de los juegos de lucha; después de unas cuantas entregas se hace difícil justificar los incontables torneos que de algún modo dan cuerpo al juego. Sin embargo, *Mortal Kombat* consigue que sus luchadores generen una buena historia gracias a su eclecticismo... y nuevos luchadores siempre ayudan. "D'Vorah es otro nuevo personaje. Es un híbrido de humano e insecto que controla a otros insectos y que tiene algunos movimientos increíbles", explica Goodman cuando vemos a la avispa humanoide ensartar a Scorpion con cuatro patas de insecto que le salen del tórax. Goodman selecciona entonces a Ferra Tor y hace que los dos personajes, combinados, ejecuten un ataque que secciona a Sub-Zero por la mitad, del cráneo al escroto. Todo muy *Mortal Kombat*. "Ferra Tor es en realidad dos personajes: una bestia gigantesca (Ferrs) con una dama psicótica (Tor) en el lomo y controlando sus movimientos".

A continuación, Goodman controla a Kotal Khan, cuyo diseño tribal hace pensar en Shao Khan y su dinastía de tiranos. "Kotal Kahn es un nuevo luchador del Outworld sobre el que no estamos contando demasiado para no desvelar nada de la historia", avanza Goodman, aunque su pista sobre el Outworld confirma a grandes rasgos nuestra historia. Algo que notamos conforme íbamos pudiendo probar a los personajes era que ninguno de los nuevos luchadores tenía la profundidad de los antiguos. No sabemos si es porque no estamos habituados a ellos, pero confiamos en que según vayamos aprendiendo el intríngulis de cada jugador, conozcamos su auténtica profundidad.

/// Cada personaje viene con tres variaciones, y dependiendo de cual escojas, tendrás a tu disposición distintas habilidades y movimientos especiales. "Cada variación tiene el mismo set básico de movimientos, y escojas el que escojas te proporcionará ataques, habilidades y estrategias únicas. Por ejemplo, la variante Ninjitsu Scorpion le proporciona espadas para los ataques, mientras que Hellfire Scorpion dota al personaje de movimientos basados en el poder del fuego. Finalmente, Inferno Scorpion le proporciona un demonio que puede ser invocado durante la pelea. Puedes ver en todo momento qué versión estás usando", continúa Goodman. "Si tu oponente usa Hellfire Scorpion, lo sabes por las llamaradas que le serpentean por los brazos. Todas las variaciones tienen indicativos visuales. Si luchas contra CryoMaster Sub-Zero, puedes ver fragmentos de hielo cubriéndole distintas partes del cuerpo. Cuando escoges una variación, tienes que luchar con ella durante todo el combate: no puedes pasar de una a otra cuando quieras para adaptarte a tu contrincante o a la situación de la pelea".

Es un concepto interesante para la franquicia, uno con el que ya se experimentó en *Deception*, donde podías cambiar de armas para los personajes, aunque allí sí que era posible hacerlo en el transcurso del combate. Equilibrar los juegos de lucha es complicado, así que estamos deseando ver cómo lo han hecho para que no haya superioridades excesivas entre las variantes de los 18 Kombatientes de esta entrega. *Mortal Kombat X* parece un juego ambicioso, hasta un punto nunca visto antes en NetherRealm: combina los elementos que hicieron del reboot todo un éxito con algo más de esa deliciosa ultraviolencia que lleva caracterizando a *Mortal Kombat* desde hace décadas.

> "Hemos traído de vuelta los movimientos con rayos X de Mortal Kombat 9 porque son una pasada"
> BRIAN GOODMAN, DIRECTOR DE MARKETING, NETHERREALM





■ Arriba: El róster de *Mortal Kombat X* incluirá un personaje exclusivo para cada plataforma. Nos encantaría que Lara Croft fuera el de Xbox One. Imagina qué cabreos...



■ Dentro: Aunque todo es reconocible y doméstico, nos preguntamos si sabrá manejar la tensión como su inspiración, el fabuloso *Gone Home*.

■ Dentro: El juego tiene una dirección artística llamativa, una casi caricaturesca visión de la vida real que gira en torno a cómo pasa el tiempo, algo sobre lo que el juego ahondará.

Life Is Strange

CONCEPTO ■ Una tímida estudiante apasionada de la fotografía se ve atrapada en un misterio doméstico que resolverá episodio tras episodio.

Estas cosas llevan su tiempo

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato:
PS3, PS4, Xbox One, PC
Origen:
Francia
Compañía:
Square Enix
Desarrollador:
Dontnod Entertainment
Lanzamiento:
2015
Género:
Aventura episódica
Jugadores:
1

Perfil del desarrollador

Dontnod es un estudio independiente que opera desde París, en Francia, y que formó el director de Criterion, Oskar Guilbert. Su primer juego fue el maltrecho *Remember Me*, adorado y repudiado por igual, que hicieron para Capcom. Ahora, el estudio está trabajando con Square Enix.

Historial

Remember Me
2013 [PS3, Xbox 360, PC]

Apogeo

Remember Me fue alabado por su espectactular visión de una París retrofuturista y su innovadora narrativa, construida a través de recuerdos que la protagonista iba recuperando por ahí. No vendió del todo bien, pero parece haber sido suficiente para otro proyecto más.

Life Is Strange es como una novela de Stephen King mezclada con la genial y oscurilla exploración de Gone Home. El segundo juego desarrollado por Dontnod pondrá al jugador en las zapatillas de una estudiante de instituto llamada Max Caulfield, que vuelve a su pueblo natal, Arcadia Bay, en Oregón, por primera vez tras cinco años. Tras reunirse con su conflictiva amiga del colegio Chloe, se da cuenta de que algo no va bien en Arcadia Bay, y empieza a desentrañar la verdad tras la desaparición de otra vieja amiga.

Nos hemos puesto al día con Jean-Maxime Morris, director creativo de Dontnod. Hemos hablado de por qué están desarrollando *Life Is Strange* e intentamos mirar más allá de las metáforas implícitas en su argumento.

¿De dónde viene la inspiración para *Life Is Strange*?
Parte de lo que hicimos en *Remember Me* estaba relacionado con la manipulación temporal y de la memoria, y eso nos hizo preguntarnos: ¿qué podemos hacer con estas ideas y temas? De ahí vino la idea básica.

Entonces, le dimos vueltas y nos seguimos preguntando cómo hacerlo mejor, pues *Remember Me* no fue el exitazo que queríamos que fuera. Por eso decidimos concentrarnos más en los aspectos narrativos y nos decidimos por emplear una estructura episódica.

La historia ha pasado por muchos retoques desde que empezamos a construirla, y estuvimos pensando constantemente en nuevas tramas, lugares y personajes. Por ahora, ha estado inalterado por un tiempo, así que interpretamos esto como algo positivo.

***Remember Me* tenía mucha acción. ¿Ha sido liberador poder apartarse de eso y concentrarse más en el lado narrativo?**
No lo describiría como liberador, la verdad. Creo que el mundo está dividido en dos clases de persona: los que pillaron el combate de *Remember Me* y los que no. Es mi culpa que

> "Básicamente, es una experiencia a lo Telltale con un tono y una ambientación más propios de Gone Home"
> CARSTEN LINDER, PRODUCTOR JEFE

algunos no entendieran el combate, pero me estaba muy contento con él y con lo que ofrecimos, solo que lo presentamos mal.

Algún día, quisiera revisitar un juego con combate, pero *Life Is Strange* es nuestra oportunidad para hacer algo diferente. Aquí nos estamos centrando en lo que funcionó bien de *Remember Me*, que es su arte, su historia, sus personajes y los temas de fondo. Por supuesto, también nos entusiasma también la estructura por episodios.

No me siento mal porque no haya combates en *Life Is Strange*, simplemente es un tipo diferente de videojuego.

¿Cómo vais a hacer que las decisiones sean significativas si hay una opción para rebobinar y probar de nuevo las cosas?

Eso es algo en lo que pensamos desde el principio del proceso de diseño. Básicamente, queremos hacer una experiencia a lo Telltale pero con el tono y ambientación de *Gone Home*, aunque *Gone Home* se lanzó después de que empezáramos a trabajar en *Life Is Strange*.

Suena bien poder rebobinar el tiempo y poder cambiar cómo piensas sobre algo que ya has hecho, pero nos dimos cuenta de que esto permite hacer trampas en el juego y que quita peso a las decisiones. Para evitar esto, usamos secuencias a corto, medio y largo plazo que mezclan las decisiones que has tomado entre sí de forma interesante y sorprendente. Así pues, algo que luce bien y que parece arreglar algo a corto plazo puede tener consecuencias devastadoras a medio o largo plazo.

Esto no significa que toda las decisiones que parezcan buenas vayan a terminar siendo necesariamente malas, porque eso sería estúpido y predecible. Estamos intentando incluir toda clase de resultados para hacer difícil que la audiencia prediga qué va a pasar. De veras, queremos que el jugador siga intentando adivinar qué está por llegar en el juego.

¿Es la mecánica temporal de *Life Is Strange* es una metáfora de la inseguridad durante la adolescencia? Siempre buscamos otra oportunidad con esa edad...

Eso es muy cierto, la verdad. Convertirse en un adulto significa, en resumidas cuentas, aprender a hacer y a vivir con las decisiones que tomas en tu vida, sea cual sea el resultado.

En el juego, Max puede elegir rebobinar el tiempo y elegir entre diferentes decisiones, pero en realidad estamos centrándonos más en el hecho de que tarde o temprano tendrá que adecuarse a ciertas decisiones y que simplemente no vas a tener una segunda oportunidad para resolver las cosas. Estas son las decisiones que al final te convierten en quien eres, y sobre esto va a tratar nuestro juego. Esperemos que guste.



■ Dentro: Aunque juegas con una diligente y racional jovencita, también te acompañará, Chloe, tu impulsiva compañera de colegio. Esperemos que luego no sea tan ridículo como suena.

UNA BUENA MEMORIA

HAY UNA conexión entre *Remember Me* y *Life Is Strange:* la mecánica de rebobinado. Era una de las mejores características del primer juego de Dontnod, por lo que tenemos curiosidad por saber qué harán esta vez con ella. En *Life Is Strange*, podrás echar marcha atrás cuando cometas errores importantes en los puzles o solo para ver otro camino diferente. Por ejemplo, colocar una escalera para conseguir un objeto puede hacer que otra persona se caiga. Rebobinar te permite arreglar esto. Sin embrago, como en *The Walking Dead*, las aparentemente buenas decisiones no siempre te llevarán a un camino de rositas.



TODOS JUNTOS

La demo que hemos jugado permitía luchar contra un montón de enemigos a la vez. Existe un énfasis en las características únicas de cada jugador para evitar ser rodeado o flanqueado por las emboscadas del enemigo, todo eso sin mencionar el drone controlado a distancia, que también sabe pelear. También querrás que los enemigos no huyan de la escena, pues volverán con muchos refuerzos.

CALLEJEANDO

Una de las características más interesantes es su ritmo. Al final de nuestra demo, se nos premiaba con una máscara de gas mejorada, que nos permitía explorar nuevas zonas del mapa con más niveles de contaminación y contagio. Parece que así es cómo *The Division* va a limitar la actividad de los jugadores por el mundo y como, en consecuencia, medirá y aumentará la dificultad.

INFORMACIÓN

Al detalle

Plataforma: PC, PS4, Xbox One
Origen: Suiza
Compañía: Ubisoft
Desarrollador: Ubisoft Massive
Lanzamiento: 2015
Género: Shooter-RPG
Jugadores: MMO

Perfil del desarrollador

Ubisoft Massive ya lleva casi dos décadas con nosotros, aunque al principio bajo el nombre Massive Entertainment. En 2002, Vivendi compró el estudio, antes de que Activision vendiera la empresa a Ubisoft en 2008. Bajo este nuevo patronazgo, apoyó a *Assassin's Creed: Revelations* y *Far Cry 3*. *The Division* es su primer proyecto en solitario.

Apogeo

World In Conflict es un excepcional juego de estrategia en tiempo real que puso el nombre del estudio en primera plana para muchos, especialmente para los amantes del género.

Historial

Far Cry 3 (codesarrollo)
2012 [Multi]
Assassin's Creed: Revelations (codesarrollo)
2011 [Multi]
World In Conflict
2007 [PC]
Ground Control
2000 [PC]

HASTA LOS DIENTES

Toda arma puede ser mejorada, incluyendo las granadas o los tipos de munición, ayudando a equilibrar más tu equipo. Por ejemplo, creando un especialista en salud y fuerza bruta. Estas especialidades (como el tipo de granada que llevas) se pueden cambiar al vuelo gracias a un sistema de puntos, que permite redistribuir las mejoras en otras armas o tecnología.

UN MUNDO VIVO LLENO DE MUERTE

Las misiones se inician desde el mapa en pantalla, que recrea una capa digital sobre tu localización. Éste se divide en distritos, cada uno con sus propias estadísticas de seguridad, contagio y moral. La seguridad informa de la probabilidad de ser atacado, el contagio del riesgo de ser infectado y la moral es un indicador de las posibilidades de recibir ayuda de los civiles. Cuando la seguridad y la moral son suficientemente altas, puedes establecer una base de operaciones en el área.

The Division

CONCEPTO Nueva York ha sido tomada por un virus y por los jugadores de un shooter multijugador masivo en tercera persona que parece hacer mejor todo lo que *Destiny* hace regular.

Con decimales

Cuanto más sabemos de *The Division*, más pensamos que es un RPG disfrazador de un shooter. Hemos podido echar unas partidas en cooperativo en las que hemos tenido que infiltrarnos en un supermercado hecho polvo y reclamar una zona a un grupo de radicales cuya seña de identidad es el uso de lanzallamas para purgar la ciudad del virus y cargarse todo lo que tengan delante.

Con ayuda de tres aliados, fuimos trabajando para rodear con éxito al enemigo y limpiar una zona antes de que nos flanquearan con los lanzallamas.

La estructura de la escena puede sonar familiar a cualquier jugador de otros títulos del universo Tom Clancy: dispara a los malos, limpia una zona y sigue hasta tu objetivo. Sin embargo, nos ha sorprendido cómo el primer juego de Massive ha dado la vuelta a los tropos del género con grandes y notables toques de RPG. Estamos ante un título en el que el equilibrio y los árboles de habilidades son fundamentales para tener algo de puntería desde la cadera, por ejemplo. Y cada soldado tiene también un rol muy definido en el que tendrá que apoyarse.

Es este concepto tan *Borderlands* el que hace formidable toda la ambición de *The Division*, llevando la acción bastante lejos y convirtiendo la experiencia en algo rico y profundo. Con esto en mente como primeras impresiones, hemos dividido nuestra opinión en unas cuantas reseñas clave para que os hagáis a la idea. Y pese a todo, no seáis lelos y caigáis en el hype. Mente fría.

El equipo no quiso hablar mucho sobre la dificultad. *Attila* está pensado para los jugadores más acérrimos de la franquicia, con un mínimo de concesiones pensadas para los novatos, pero no terminamos de fiarnos de su silencio.



LA OSCURIDAD SE CIERNE SOBRE MI…

PREGUNTAMOS A JANOS Gaspar si nos puede dar una lección histórica sobre el juego: "Arrancamos casi 400 después del final de *Rome II*; es una era completamente nueva. Roma está sucumbiendo, ya ha sido dividida en dos partes. Aunque tiene un inmenso territorio dominado, no está unido ni bien gestionado. Su ejército es enorme, unos 500,000 hombres, pero está esparcido por toda Europa y el norte de África. Muchos de ellos no son ni romanos a estas alturas, son bárbaros o tribales. El imperio se hunde inexorablemente y vamos a contar cómo lo hace y entra en los llamados años oscuros de Roma".

Arriba: No solo habrá hunos y romanos, como podemos ver arriba, sino que habrá más tribus, como los sajones. Derecha: La fórmula de los *Total War* será ya familiar para los reincidentes. Si algo no está roto, no lo arregles. *Rome II* sí lo estaba, de ahí que lo arreglaran.



Total War: Attila

CONCEPTO n Ahora que el motor Rome II parece funcionar, Atila decide llevar el Imperio a la Era Oscura... y a su inevitable final.

Todos los caminos conducen a Roma

Total War: Attila nace de las cenizas de Roma, en más de un sentido, pues es un intento de Creative Assembly por contar la historia de uno de los mayores conquistadores de la historia y de la caída del imperio más importante de la cultura occidental y una redención por los problemones iniciales de *Rome II*. Tras probarlo y charlar con sus desarrolladores, al menos sabemos que el motor no tendrá los problemas del juego del año pasado.

Aunque la jugabilidad básica, la campaña de estrategia y batallas, sigue siendo la misma, se han retocado muchas cositas y reintroducido otras para hacerlo el *Total War* más complejo hasta la fecha. No solo hay diferencias jugables, nos comenta Janos Gaspar, su jefe de diseño, sino que hay un cambio en el tono también. "Hemos integrado el lado más oscuro de la guerra. Si entras en al batalla tras un asedio prolongado, verás que los muros están dañados, que el fuego ha empezado a extenderse, que hay edificios destruidos y que los defensores empiezan a morir de hambre". Glups.

Este cambio de humor encaja con el momento escogido (el comienzo de los años oscuros previos a la caída del Imperio Romano) y tienen un efecto directo en cómo se juega, o eso nos dice Dominique Starr, diseñador jefe de la campaña: "Creo que nunca habíamos presentado tan bien las consecuencias de las batallas como hasta ahora. El impacto de la guerra en la gente que lucha para ti o en los lugares que has conquistado a sangre y fuego... Nos hemos implicado para representar bien todo esto". Y no se trata solo de las batallas. Estamos en una era de cambio climático, en un momento done el mundo se hizo algo más frío, como nos dice Pawel Wojs: "El cambio climático es un elemento importante en el arco narrativo. El mundo se está enfriando, de modo que durante la campaña ves a gente emigrando de los lugares más duros hacia Roma, que abre sus puertas". Esto significa que habrá nieve, lo que no ayuda a un ejército en marcha. Esto tendrá un efecto interesante y directo en el juego, no será solo decoración.

Con esta aproximación "más oscura" llegan nuevas tácticas, como la política de tierra que comenta Gaspar: "En la campaña, puedes abandonar tu asentamiento y usar una política de tierra quemada, de modo que los defensores pierdan mucha moral en el campo de batalla".

Starr añade, "Puedes denegar a tu enemigo la posibilidad de reciclar tus estructuras o reconstruirlas. Quizá encuentres que una región no sirve a tus menesteres, o que hay una hambruna generalidad porque hay mucha población. Puedes quemar el asentamiento, usar tus recursos en otras partes e intentar recortar gastos. Esa sensación de condena inminente es algo que hemos intentado clavar en el juego: la mierda ha llegado al ventilador y no hay nada que podemos hacer para evitar que se esparza".

/// Simon Mann, diseñador jefe de batallas, también comenta su línea de pensamiento con el combate. "Es casi un juego de estrategia de supervivencia para todas las facciones del juego. Por ejemplo, con Roma solo puedes mantenerte y sobrevivir, mientras que gente como los sajones tienen que hacerlo, pero combatiendo contigo". Gaspar fue directo al señalar que la supervivencia no es tarea fácil: "Con la Roma occidental tienes que considerar qué puedes perder sin ser derrotado. Si intentas mantenerlo todo, estás perdido del todo".

> "En nuestras batallas puede haber 100,000 soldados luchando a la vez"
>
> JANOS GASPAR, THE CREATIVE ASSEMBLY

Así pues, es un juego más oscuro, opresivo y duro, y todo esto se da sin la presencia del huno que da nombre al juego. Cuando el malo maloso del juego aparece y cabalga hacia el oeste, la cosa se pone más dura aún si cabe. Francamente, esto suena bien sobre la mesa, especialmente en una serie criticada por no saber mantener la cabeza fría. The Creative Assembly parece estar construyendo un *Total War* mucho más comprometido, grande y con ciertas implicaciones emocionales, algo que hasta el momento no habíamos visto, pero que ahora nos apetece mucho.

INFORMATION

Al detalle

Formato: PC
Origen: Reino Unido
Compañía: Sega
Desarrollador: Creative Assembly
Lanzamiento: 2015
Género: Estrategia en tiempo real
Jugadores: 1 - Por confirmar

Sobre Total War

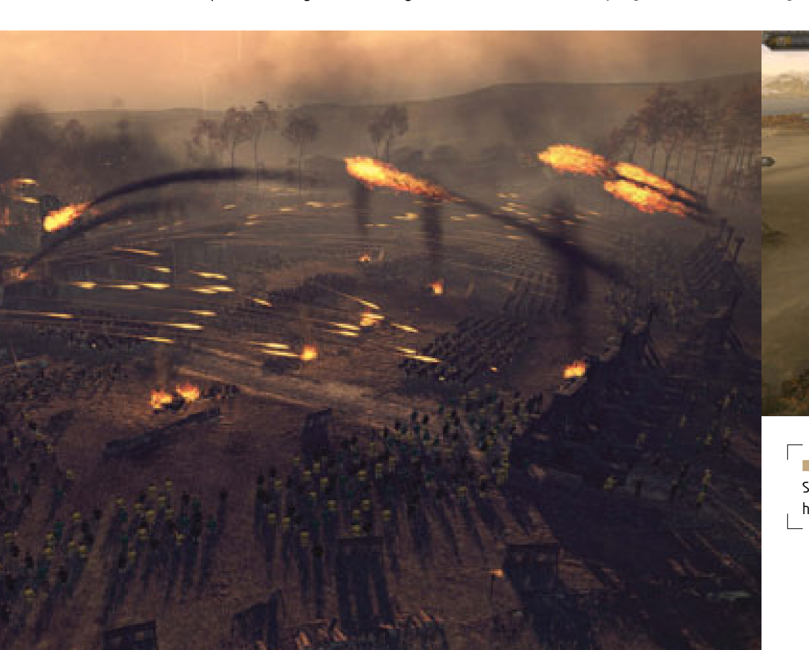
No arrancó con *Rome* (lo hizo con *Shogun*) pero todos los caminos llevan a *Rome: Total War*, el juego que colocó la serie entre el público. Sus descendientes no han sido tan laureados, pero la saga sigue fuerte y quiere ir a mejor.

Historial

Total War: Rome II **2013 [PC]**
Empire: Total War **2009 [PC]**
Viking: Battle for Asgard **2008 [PC, PS3, 360]**
Shogun: Total War **2000 [PC]**

High Point

Empire: Total War es un juego enorme, épico y enriquecedor. Sus herederos también son geniales, pero él es el que más recordaremos.

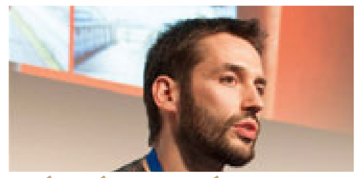




Arriba: Atila es el malo maloso del juego, pero cuando empiezas la campaña, el huno ni tan siquiera existe. Su nacimiento aumenta mucho la agresividad y la capacidad bélica de los hunos. Izquierda: Creative Assembly ha estado trabajando con Oculus, aunque no prometen nada todavía para *Attila*.

RUBÉN SORIANO

CEO DE INMERSIVE INTERACTIVE



¿QUÉ CREÉIS QUE TENÍA VUESTRA PROPUESTA PARA GANAR EL CONCURSO DE ZETA CINEMA?

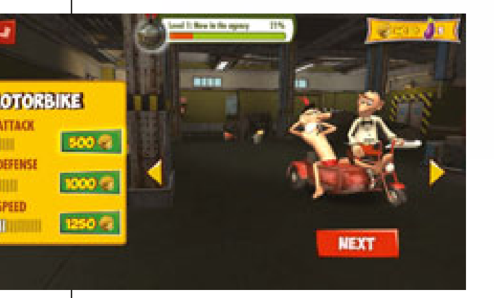
Yo creo que tenía una visión de producto bastante clara, y el gameplay y el enfoque del juego encajaba con el de la propia película. Cuando salió el concurso solo conocíamos el tráiler y nos dio la impresión de que habría muchas persecuciones. Ya que teníamos el juego de *Wreckman*, reciclamos algunos elementos aquí para darle cierta complejidad a los *runners* de toda la vida.

¿PUDISTEIS LLEGAR A VER LA PELÍCULA PARA PREPARARLO?

Sí, sí, nos gustó mucho. La vimos sin música, que nos ha llegado hace poco para incorporarlo al juego. La peli es muy cañera, yo creo que va a gustar bastante.

HÁBLANOS UN POCO DEL APARTADO JUGABLE DE ESTE TÍTULO

Pues es un *endless runner free-to-play*. Como todos los juegos de este tipo es muy sencillito, en cinco segundos puedes estar jugando. Su mecánica es muy clara, a base de *swipes* laterales para esquivar obstáculos, pero nosotros incorporamos una novedad que otros no tienen: armas. Hay cuatro iniciales, cada una con un funcionamiento distinto, e items para



que el juego vaya variando. Todo lo que aparece en el título está inspirado en la película: trajes, entornos, vehículos...

HABÉIS DESARROLLADO EL JUEGO EN TRES MESES. ¿HA SIDO SUFICIENTE PARA LO QUE TENÍAIS PENSADO?

Nunca es suficiente del todo. Una de las cosas que tuvimos claro desde el principio es que nuestras ambiciones debían ir acordes con el tiempo que teníamos. Fliparse en el diseño de videojuegos es muy fácil, pero fuimos priorizando las cosas, y dejamos las que nos apetecían pero que no estábamos seguros si nos daría tiempo meter al final. Algunas quedaron fuera e irán en futuras actualizaciones.

AVENTURAS CARPETOVETÓNICAS

UN GUARDIA CIVIL de riguroso verde y con un tricornio encasquetado en la calva, armado con un trabuco y a bordo de un Seat 600 (descapotable, eso sí). No se puede ser más español. Quizás no es la España moderna y con proyección internacional que intentan vendernos los políticos, pero sí esa que a todos nos hierve en las venas. Una España rancia y cutre, y que los tebeos de Mortadelo y Filemón llevan retratando con implacable crueldad desde hace décadas. Esa atmósfera casposa y llena de violencia soterrada está bien plasmada en un juego que, se nota por detalles como el empleo de berenjenas como una de las monedas de las dos economías internas del título, está hecho por fans de Ibáñez.

■ En cualquier momento se podrán mejorar los vehículos y armas, dotando a nuestra carrera de velocidad, resistencia y potencia de fuego.

CONCURSO-OPOSICIÓN

NO SUELEN adjudicarse trabajos, en este país de cargos a dedo, mediante genuinas demostraciones de talento. Por una vez se ha roto la costumbre, y The Big Ball Studio se ganó el derecho a realizar el videojuego inspirado en *Mortadelo y Filemón Contra Jimmy el Cachondo* a través de un concurso en el que propusieron la idea más atractiva para adaptar el dinamismo y el frenesí de la película de Javier Fesser. Para ello, presentaron un proyecto muy ajustado y con los pies pegados al suelo, posible de desarrollar en poco tiempo y con la baza adicional de que podían reciclar materiales de su anterior *Wreckman: Rise of a Hero.*



■ Mortadelo y Filemón se pondrán al volante de distintos vehículos, como un Seat 600, e incluso algún deportivo.



Mortadelo y Filemón Contra Jimmy el Cachondo

CONCEPTO ■ La nueva película de las acémilas calvas de Ibáñez, «Mortadelo y Filemón Contra Jimmy el Cachondo» tiene su correspondiente videojuego.

¡Acelere, merluzo!

No es sencillo adaptar a imagen en movimiento las características y espíritu de personajes como Mortadelo y Filemón, tan peculiares y que, sin embargo, todos conocemos al dedillo. La dinámica de abusos y sadomasoquismo de los dos agentes, su relación con el resto de los personajes y, sobre todo, cómo respira ese mundo tan propio de Ibáñez, entre carpetovetónico y entrañable que a todos nos horroriza y en el que no podemos evitar vernos reflejados, con un algo de Berlanga, un algo de Bruguera... Darle sentido tridimensional a ese mundo es donde tiene el auténtico desafío Javier Fesser, director de la inminente película de animación *Mortadelo y Filemón Contra Jimmy el Cachondo*, que recupera los aciertos de su aproximación en imagen real de 2003 a los tebeos, *La Gran Aventura de Mortadelo y Filemón*, y les da una estética de dibujo animado CGI gracias a la que prevemos trompazos más salvajes y persecuciones más frenéticas.

Una tarea similar es la que espera a The Bigball Studio. No ya adaptar una aventura típica de Mortadelo y Filemón (de eso ya se habrán encargado en la película), sino de darle coherencia en un mundo virtual. Lo han intentado con un juego sencillo y que se fundamenta en uno de los rasgos definitorios de las aventuras de los agentes de la TIA: las persecuciones. *Mortadelo y Filemón Contra Jimmy el Cachondo* es un *endless runner* en el que los héroes tendrán que recorrer pistas divididas en cinco zonas que se van alternando de forma aleatoria. Para esquivar los numerosos obstáculos que se les echan encima, se pueden mover a derecha e izquierda, al más puro estilo *Temple Run*, pero con más carriles por los que pilotar. Con un movimiento horizontal con un dedo, el vehículo de Mortadelo y Filemón se desplazará un carril, y con dos dedos, dos carriles. La cosa se complicará con distintos enemigos (cuatro, todos extraídos de la película), que intentarán frustrar el carrerón de los agentes. Para acabar con ellos, Mortadelo puede utilizar armas de muy diverso calibre (de tirachinas con bombas a trabucos de plasma, cada uno activable de distinta forma:tocando al blanco en pantalla, dirigiendo rayos con los dedos...). El resultado es una auténtica persecución de tebeo.

Decíamos que lo más importante para adaptar a Mortadelo y Filemón es respetar la atmósfera y la fidelidad al mundo ficticio creado por Ibáñez. The Bigball Studio lo consigue con unos escenarios llenos de detalles y fieles al absurdo imaginario de los tebeos: un váter en una obra en construcción donde hay sentado un obrero, un OVNI estrellado junto a un descampado... Todas las mejoras que se pueden comprar a base de jugar y ganar monedas en el juego también van en esa línea. Mortadelo y Filemón comienzan a bordo de un cochambroso sidecar, pero de ahí pueden pasar a una moto trucada, un triciclo motorizado, un mítico Seat 600 o, en futuras actualizaciones, un deportivo. Lo mismo pasa con los inevitables disfraces de Mortadelo: guardia civil, indio, Cupido o bailaor flamenco darán distintas habilidades a los agentes acordes con la naturaleza del disfraz.

El resultado es un videojuego sencillo, inmediato y divertido, pero que abre una interesante puerta a un tipo de juegos que no se ven mucho en nuestro país: las promociones de películas en formato videojuego. Que no sea la última vez.

> "Cuando planteamos el juego solo teníamos el tráiler y vimos que habría muchas persecuciones"
> **RUBÉN SORIANO** CEO DE INMERSIVE INTERACTIVE

INFORMACIÓN

Detalles

Plataforma: Android, iOS
Origen: España
Compañía: 3D Wire, Zeta Cinema
Desarrollador: The Bigball Studio
Lanzamiento: Noviembre de 2014
Jugadores: 1

Perfil de Bigball

Este pequeño estudio de Madrid es parte de Inmersive Interactive, empresa dedicada al desarrollo de aplicaciones y videojuegos. Entre sus producciones anteriores están *Wreckman: Rise of a Hero* (170.000 descargas en una semana) o *Bye Bye Fears*, una app orientada a niños de entre 3 y 8 años



Historial

Wreckman: Rise of a Hero 2014 [iOS]
Bye Bye Fears 2013 [iOS]

Apogeo

Wreckman: Rise of a Hero es un juego con un hilo conductor que aúna 3 gameplays distintos, combinando runners con "protege el centro". En el mismo ya están parte de los elementos que dan forma a este título. Su arrollador éxito demuestra el buen hacer del estudio



"[Cuphead es] un extraño universo en sí mismo, algo como dulce y perturbador a la vez"

CHAD MOLDENHAUER, COFUNDADOR, STUDIOMDHR



El elemento de plataformeo está más presente aún en los combates contra los jefes, en los hay que evitar sus ataques y a los esbirros por igual.

Cuphead

CONCEPTO Inspirado en los dibujos animados de los años treinta, *Cuphead* es un run-and-gun asombroso que ha dejado a todo el mundo con el culo torcido.

Retro-Disney

Al margen de la sección del Botero Willie en *Mickey Mania*, pocos juegos han evocado la estética de los viejos dibujos Disney. El estilo de la animación de los años treinta exige devoción, trabajo y precisión para ser emulado, pero en una era de avances como la nuestra, es una lástima no ver muchos juegos que se inspiren en los orígenes de Disney.

Pero ahora existe *Cuphead*, un juego que Microsoft ha perseguido para que forme parte de sus títulos del programa ID@Xbox. Su intrigante estilo visual se ha creado del mismo modo que los dibujos de Disney: cada frame se ha construido, coloreado y animado a mano. El resultado es un run-and-gun saltarín e inquieto tan auténtico como la animación en blanco y negro de aquella época y que todavía siguen, de algún modo, en el subconsciente de muchos.

Por supuesto, los dibujos de aquel entonces mezclaban una visión fantástica de la vida real con algunas problemas de la época: el racismo de su sociedad, la misoginia y la ultraviolencia, por nombrar algunos. *Cuphead* se aparta de todo esto, por fortuna, pero será fiel a ciertas cosas buenas, como esa clase de banda sonora que todos relacionamos con *Felix el Gato*, por ejemplo.

El juego contará con grandes jefes finales, inspirados en las mecánicas de *Gunstar Heroes* y *Contra Hardcorps*. *Cuphead* quiere destacar por sus enormes sprites, y por intentar algo tan absurdo como romper el récord Guinness al jefe final más consecutivo.

Cuando no está haciéndote enlazar un jefe con otro, *Cuphead* contará con la típica estructura de los juegos de plataformas: pantallas en scroll lateral, muchos enemigos y aún más peligros por lo escenarios con los que rellenar el hueco entre jefe y jefe. Se podrá jugar en cooperativo con un amigo, también nos han confirmado. Lo que separa a este juego de sus congéneres, sin embargo, es que se quiere centrar más en las batallas uno contra uno en lugar del estándar de uno contra el barrio del género. Si todo encaja bien, lo mismo acabamos teniendo un nuevo *Contra* entre manos.

Hemos jugado a muchos plataformas de mierda, y quizá *Cuphead* contenga algo de lo que lastra al género hoy en día, pero por no dejarnos engatusar por esos gráficos únicos. Y quién sabe, si termina siendo un buen juego, quizá otros se animen a experimentar con las estéticas y los procesos de la animación amanuense.

INFORMACIÓN

Al detalle

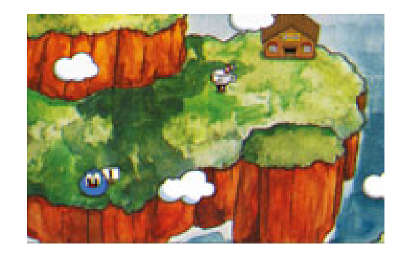
Formato: Xbox One
Origen: EEUU
Compañía StudioMDHR
Desarrollador: StudioMDHR
Lanzamiento: 2014
Género: Run-and-gun
Jugadores: 1-2

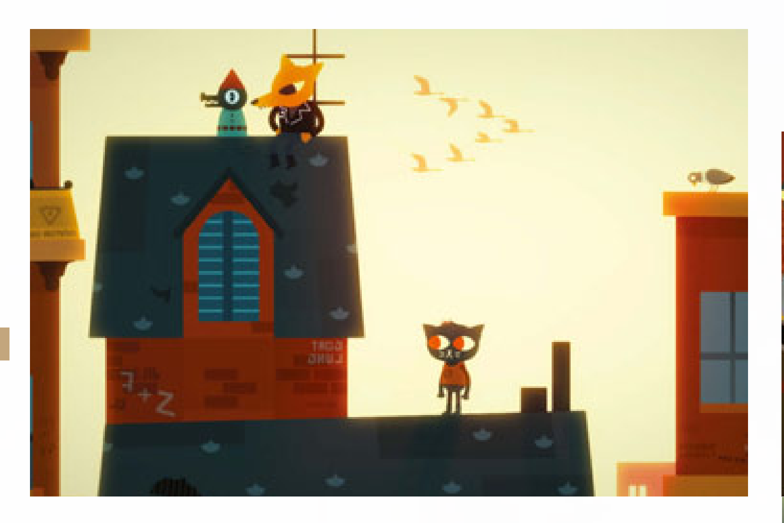
Perfil del desarrollador

Cuphead es el primer juego de StudioMDHR (fundado por los hermanos Chad y Jared Moldenhauer). El estudio ha estado en boca de todos después de hacer una breve aparición en la conferencia del E3 de Microsoft con *Cuphead*. Los hermanos están colaborando con Kristofer Maddigan para emular el sonido de la música en los años treinta, la cual será grabada toda en directo.



Izquierda: La variedad de diseños en los enemigos es un ejemplo de la creatividad del equipo. Nos tienen ganados solo con un tráiler, es asombroso cómo entra por los ojos.





■ Izquierda: Puedes usar las azoteas y los cables telefónicos para moverte por el mundo sin ser visto, aunque habrá ciertos personajes que también se escondan y con los que tendrás que estar al loro.

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PC, PS4
Origen: EEUU
Compañía: Finji
Desarrollador: Infinite Fall
Lanzamiento: 2015
Género: Aventuras
Jugadores: 1

Perfil del desarrollador

Este estudio formado por Adam y Rebekah Saltsman, marido y mujer, es una máquina: han creado el fundamental *Canabalt*, el inteligentísimo *Hundreds* y el adictivo *Gravity Hook*. Se han labrado una reputación importante en esta pequeña parte de la industria, y quieren seguir manteniéndola y superarse con *Night In The Woods*.

Historial

Hundreds
2013 [Mob]
Capsule
2012 [PC]
Gravity Hook
2012 [Multi]
Canabalt
2009 [Multi]

Apogeo

Sería un error no dedicarle estas líneas *Canabalt*, el mayor triunfo del estudio. Es una obra maestra del diseño de videojuegos con una influencia impropia, aunque merecidísima, para algo tan pequeño.

Night In The Woods

CONCEPTO ■ Un plataformas indie que tiene como protagonistas un colorido plantel de animales en busca del sentido de la vida mientras los vigila un extraño bosque. Sep, muy raro.

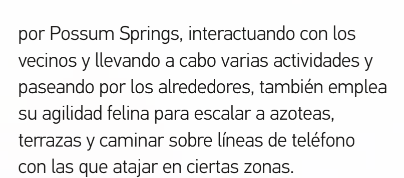
Gatetes y monetes

Hay algo dolorosamente melancólico en los temas que trata *Night In The Woods*. Su protagonista, Mae, está pasando por una crisis existencial, buscando su lugar en el mundo mientras la gente a su alrededor se difumina y comienza una nueva etapa en su vida. El juego reflexiona sobre las relaciones íntimas, la definición del hogar y nuestra mortalidad. Éste es un juego con mucho en su interior, incluso si sus personajes son gatos muy monos.

Bueno, no solo hay gatos, también hay perros, zorros, osos y pájaros, todos lidiando con sus propios problemas y su ira, y aún no hemos mencionado la misteriosa figura en los bosques que amenaza con destruir la ciudad. Es un juego con una temática muy seria que no se toma en serio, por fortuna.

El título nace de la colaboración de Alec Holowka y Scott Benson (sin mencionar otros pocos que han metido mano, Adam Saltsman, padre de *Canabalt*) y se centra en su drama, aunque intenta lidiar un poco con todo este agobio con su otoñal estampa.

Es un juego de exploración, tanto interior como exterior. Aunque Mae puede moverse por Possum Springs, interactuando con los vecinos y llevando a cabo varias actividades y paseando por los alrededores, también emplea su agilidad felina para escalar a azoteas, terrazas y caminar sobre líneas de teléfono con las que atajar en ciertas zonas.



■ El diseño artístico es fenomenal, más propio de una aventura point-and-click que de una aventura de plataformas y animalicos.

Entre tanta exploración y charlas con los demás animales, hay intercalados algunos encuentros encantadores. Por ejemplo, en una escena, Mae está comprando donuts en una tienda, la cámara cambia a primera persona y podemos controlar sus patas. Un cambio oportuno y que recuerda a *Frobisher Says*.

Hay mucho por descubrir en *Night In The Woods* (empezando por qué puñetas es eso que ronda en los bosques y por qué es tan peligroso). El estudio ya ha dicho que el juego se va tranquilamente a 2015, aunque ya han llamado bastante la atención. Y llegará a PS4, lo que ya no debería extrañar a nadie a estas alturas de la película independiente.

Lo que aún queda por ver es si *Night In The Woods* consigue estar a la altura de lo ambicioso de su narrativa y de los complicados temas que trata. Lo que hemos visto hasta el momento de él no nos han desvelado demasiado de una cosa ni de la otra, pero sus personajes y entornos desbordan estilazo. Tampoco estamos seguros de si su simplista idea de las plataformas acompañará bien a su complejidad argumental. El tiempo lo dirá. Sea como fuera, una cosa queda clara *Night In The Woods* es uno de los juegos indies más llamativos del año que viene.



> "Night In The Woods nació porque sentimos que algo está cambiando y es el momento de hacer otra cosa, aunque no sepamos qué"
> **ALEC HOLOWKA, FINJI**



POR QUÉ ♥...

STARSIEGE: TRIBES

NATHAN VELLA, COFUNDADOR Y DIRECTOR, CAPYBARA GAMES

“Jugué a Tribes durante nueve años, a nivel competitivo. Lo adoro. No temía que los jugadores exploraran sus límites y caminos: Tribes era todo movimiento, tenías un jetpack y podías desplazarte con él o saltar una colina para ganar velocidad, algo que se llamó ‘esquiar’) y que era un gran bug (un problema que se daba en la beta), pero puesto que Dynamix no temía que los jugadores hicieran el cabra, decidieron que no era un bug, sino una 'mejora'. Y fue algo fundamental del juego, y se implementó en la secuelas de Tribes. No ha habido un título desde entonces que exigiera el trabajo en equipo que requería Tribes. Sin duda, es una inspiración para Titanfall, Evolve o cualquiera de estos nuevos FPS por equipos que están apareciendo. Se liaban unas buenas movidas aquí, y era algo simplemente alucinante.”

“Sin duda, es una inspiración para Titanfall, Evolve o cualquiera de estos nuevos FPS por equipos. Se liaban unas buenas movidas aquí, y era algo simplemente alucinante”

NATHAN VELLA, COFUNDADOR Y DIRECTOR, CAPYBARA GAMES





LA NUEVA ERA DE DRAGON AGE

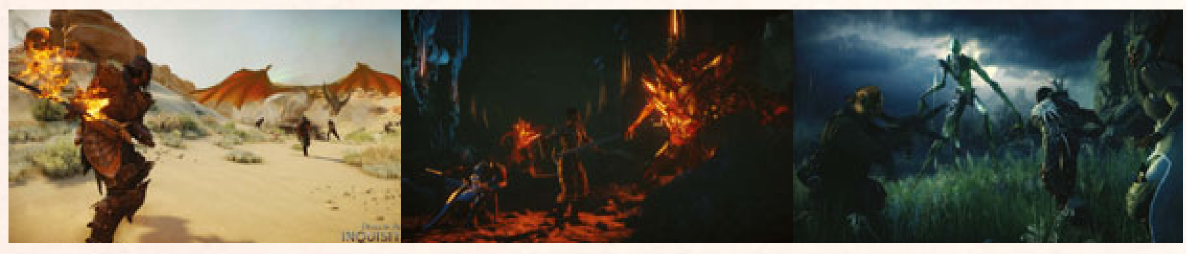


DRAGON AGE: INQUISITION HA PROMETIDO MUCHO Y QUIERE SER EL JUEGO MÁS GRANDE (EN TODOS LOS SENTIDOS) QUE JAMÁS HAYA HECHO BIOWARE

La saga Dragon Age no ha tenido un camino de rositas en sus cinco años de vida. *Dragon Age: Origins* (2009) fue casi universalmente alabado en su versión para PC por su rica historia, su grato sistema de combate y sus interacciones narrativas, pero en consola fue destripado. En su interior, *Origins* estaba diseñado para jugarse con ratón y teclado, por lo que llevarlo a consola exigía deshacerse de un montón de esos elementos fundamentales que lo hacían tan interesante

En un intento por solucionar este problema, *Dragon Age 2* optó por concentrarse en la acción, eliminando cualquier aspecto táctico y de planificación. Obviamente, esto enfadó a los fans de *Origins*, particularmente a los que lo jugaron en PC, que se sintieron traicionados y olvidados por BioWare, atacando al estudio por la simplificación de los sistemas con tal de llamar la atención a los jugadores más esporádicos de las consolas. Problema: a estos tampoco les gustó nada el juego, que lo vieron como un machacabotones limitadísimo, con una historia aburrida y unos escenarios repetitivos.

Y sin embargo, la mayor crítica que podemos hacer a la saga *Dragon Age* es que no tiene personalidad alguna. En lugar de intentar definir un nuevo »



El mundo de mayor tamaño ha permitido introducir mayor variedad de escenarios. De momento, hemos visto desiertos, ciénagas, montañas y ciudades.



Shadow Realms

Permitiendo que el jugador dicte los conflictos

No lo veremos hasta finales de 2015, pero *Shadow Realms*, otro juego de BioWare, tiene como misión 'diversificar y expandir las historias creadas por el estudio y experimentar con la interacción entre jugadores'. Será un juego episódico, con fragmentos de narrativa que acaban en cliff-hanger y que llevan a conflictos que deberían mantener ocupado al jugador hasta el siguiente capítulo. El combate se ha diseñado en torno a un sistema asimétrico, de cuatro contra uno, en el que los héroes intentan acabar con un 'Señor Sombrío', que es invisible y no puede ser dañado, pero que puede ser derrotado si se supera el nivel. ¿Dónde está la gracia de esto? En las trampas, la manipulación de enemigos y en adivinar quién es amigo o enemigo a lo largo de cada episodio. Suena muy ambicioso, así que veremos cómo es al final.

» territorio en el mundo del RPG, la serie se ha intentado mover siempre en un terreno ya conocido, sumando simplemente la idiosincrasia característica de BioWare: decisiones y personajes que se acuestan entre sí. Otros han dicho que *Dragon Age* es una reencarnación simplista de *Baldur's Gate*, el clásico que colocó al estudio en lo alto del panorama del RPG de los noventa.

No hay nada de malo en intentar reinterpretar un juego y unas mecánicas que uno inventó. El problema es que, comparada con la saga *Mass Effect*, por citar el mejor ejemplo, *Dragon Age* era algo tan convencional y soso que no llamaba la atención de nadie.

En *Mass Effect*, juegas toda una trilogía con el mismo personaje, lo que te permite conocer un universo y ver cómo cambia con tus personalísimas decisiones. La conexión entre los juegos, que no era la mejor, pero estaba ahí; construía unas relaciones impactantes entre personajes y situaciones que hacen la franquicia memorable. Por contraste, *Dragon Age* nos ha puesto en el papel de un personaje diferente con cada juego, y hará exactamente lo mismo en *Dragon Age: Inquisition*.

El riesgo con esto está en que lo jugadores sienten una conexión entre los juegos, que cada entrada en la serie está aislada de la anterior, que tu personaje es otro acceso al mundo en lugar de un participante. Cameron Lee, productor de *Inquisition*, explica que un nuevo protagonista es fundamental para la escala de la historia que están creando con la saga.

"A diferencia de *Mass Effect*, que es la historia de Shepard, en *Dragon Age* contamos la historia del mundo. Dicha historia no tiene por qué contarse con un solo personaje. De hecho, requiere que tu experiencia se centre en varios para ser contada bien".

"Esto es una gran historia y tiene lugar en un lugar enorme, por lo que necesitamos contarla a través de diferentes personajes, diferentes lugares y atravesando épocas. En *Inquisition*, han pasado unos diez años desde los eventos de *Origins*. Necesitamos muchos personajes para conseguir una perspectiva amplia.

Como se ha dicho ya muchas veces a estas alturas, en un mundo mayor y más abierto es mucho más difícil contar una historia al jugador. Es un problema que gira en torno a la sensación de libertad y la necesidad de narrar un argumento con el que conecten, pues a los jugadores le gusta tanto vivir una historia como que se la cuenten. *Mass Effect* no tenía este problema, pero en este caso, tu lugar en el mundo y cómo te trate este lo determinan todo.

> "DRAGON AGE NOS HA PUESTO EN EL PAPEL DE UN PERSONAJE DIFERENTE CON CADA JUEGO, Y HARÁ LO MISMO EN DRAGON AGE: INQUISITION"

Lee, sin embargo, confía en que BioWare tiene la experiencia y capacidad de contar una historia intrigante.

"Cuando estás haciendo un mundo increíblemente grande, abierto e impactante a la vez que quieres contar con él… tienes razón, casi ningún juego puede, o ha podido, hacerlo", responde Lee cuando mencionamos el problema de equilibrio. "No consigo pensar en un juego que haya triunfado genuinamente en al tener un gran mundo acompañado de una historia igual de grande".

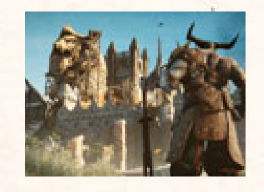
■ Las opciones de conversación se supone que tendrán más impacto en el juego, con los personajes mostrando interés y teniendo en cuenta todas tus respuestas, no solo las que van dirigidas a ellos en particular.

Dependiendo de la dificultad que elijas, algunas batallas te exigirán una planificación táctica para vencer. Si paras el tiempo, puedes dar órdenes a tu equipo y hacerles colaborar de una forma específica.

"Pero… somos BioWare, contamos historias. Nuestros personajes también. La forma en que mezclamos estos dos aspectos con éxito en *Inquisition* es a través de lo que llamamos la Inquisición, esta organización que lideramos como jugador". La Inquisición, y tu rol como Inquisidor, son la clave de narración e interacción. Desde tu mesa como comandante, tienes acceso al mapa del mundo, que Lee dice que muestra "más de 300 operaciones diferentes sobre las que tienes que decidir y actuar". Aquí es donde decides emplear tu "poder e influencia" para desbloquear nuevas zonas e implicarte en la historia cada una.

En esencia, eres tú quien decide cuándo, dónde y con quién te involucras (la historia y carácter de tu Inquisidor nacen de ello). Un ejemplo de esto: estás en una zona no crítica del mundo y te topas con un puente destruido.





"El jugador decide cuándo quieren involucrarse con la historia principal", sigue Lee, "y eso permite una dinámica muy interesante entre tus acciones, la historia y la exploración. Desde la perspectiva de *Dragon Age* y de BioWare, es un juego inmenso. Es más grande que muchas cosas que hemos hecho en el pasado".

"Queremos que los jugadores se involucren con el mundo de un modo mucho más específico que preguntarle '¿quieres ir a esta mazmorra y liarte a leches para conseguir algo de botín?' Esa no es la clase de juego que estamos haciendo ni el que queremos hacer. La profundidad de la caracterización y las personalidades de los personajes lo es todo aquí. Hay como un millón de líneas de diálogo en el juego… algo muy de BioWare [ríe], es lo que hacemos".

> "BioWare ha asegurado que para completar una partida de Inquisition al 100% habría que jugar unas 200 horas"

Aquí, puedes elegir entre poner una bandera de la Inquisición en el puente, mandando que tus hombres lo reparen. Esto cuesta poder e influencia, pero arreglarlo te permite expandir la cantidad de tierra a la que tienes acceso, y puede afectar a la gente de la región.

Estas zonas son enormes en comparación con el pasado. En palabras de Lee, "Las Tierras Interiores de *Inquisition* ocupan más que todas las zonas de *Dragon Age: Origins* combinadas. Y el juego tiene diez de estas áreas, así como lugares críticos en los que las decisiones que tomes permitirán o evitarán que veas otros lugares".

Cuánto y con qué interactúas depende única y exclusivamente de ti. BioWare ha asegurado que para completar una partida de *Inquisition* al 100% habría que jugar unas 200 horas, si bien la historia principal 'solo' llevaría 20 ó 30.

La cámara sobre el hombro de *Inquisition* se ha colocado más cerca que nunca del personaje con la intención de mostrar un combate más llamativo y de hacer más llamativa la diferencia entre esta y la cámara táctica.

Pese a centrarse en el nuevo protagonista, hay algunas caras conocidas que están de vuelta. Morrigan (de *Origins*) es la más conocida, pero también están Cassandra y Varric de *Dragon Age 2*. Flemeth y Cullen, que han estado en ambos, también están aquí.

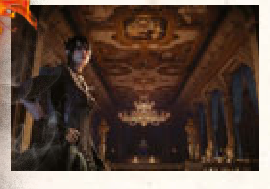
La presencia de personajes conocidos debería ayudar a que los jugadores veteranos se encariñen rápido con *Inquisition*, con estos rostros familiares creando un nexo consistente en una trilogía que carece de un solo protagonista reconocible. Hasta que punto puedes profundizar con cada uno es algo aún por saber, pero BioWare dicen haber llevado las conexiones entre personajes mucho más allá que en los anteriores.

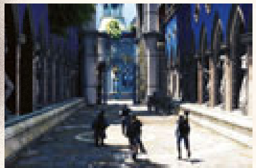
Estas amistades han sido una clave de la mayoría de los RPGs de BioWare. Desde *Star Wars: Knights Of The Old Republic* y *Mass Effect*, pasando por los dos *Dragon* »

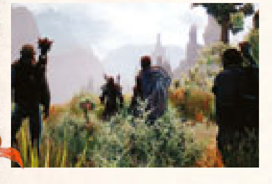
■ 'Dragon Age Keep', el sistema en la nube que permitirá trasladar y personalizar tus partidas guardadas de los anteriores *Dragon Age*, ayudará a reproducir las decisiones que tomaste para que afecten al mundo de *Inquisition*.



"DEPENDIENDO DE QUÉ DECISIONES TOMES EN LA HISTORIA Y DE CÓMO ACTÚES COMO INQUISIDOR, LOS PERSONAJES SE RELACIONARÁN ENTRE SÍ DE MODOS DIFERENTES"







■ Como respuesta a los críticos de *Dragon Age 2*, los entornos de *Inquisition* son mucho más abiertos y están diseñados para ser explorados. Como Inquisidor, tú decides qué área exploras primero y a dónde vas a ir.

» *Age*, desarrollar una relación íntima con los personajes ha sido una mecánica habitual, que busca dar cierto grado de humanidad y calidez dentro de las catástrofes y acontecimientos épicos.

El problema es que todo el mundo considera esta mecánica de implicación con otros personajes algo mecánica, robótica e inhumana, además de estar casi siempre centrada en poder acostarte con dicho personaje. No tiene gracia ni sentido conseguir el afecto de un personaje con regalos, con respuestas azules ni invitándolos a ellos en lugar de a otros a tus aposentos.

Inquisition aborda esto de otra forma, o eso nos dicen. Las relaciones están más basadas en tu habilidad y decisiones que en el tamaño de tu... cartera. En esencia, la idea es que te relaciones con quienes tengas más en común, ya sean ideas, creencias u objetivos.

"[Las relaciones] son más fluidas que en los anteriores juegos de *Dragon Age*, lo que significa que hay que involucrase mucho más en tus interacciones y con tus compañeros", sentencia Lee cuando nos quejamos de que los anteriores juegos eran algo bastos. "Todos [los personajes] tienen sus propias metas, motivaciones y ambiciones... Vamos, que tienen sus propias vidas y cada uno la lleva como le parece más adecuado".

"Cuando más te involucras con los aspectos de sus vidas, más importantes eres para ellos y más aprenderás de dicho personaje, llevando a una posible relación que se construye y cambia con el tiempo. Puedes decidir entonces con cuál te quieres involucrar de un modo romántico, pues nada te impide que 'te guste' una persona solamente porque has construido una amistad con ella. Los polos opuestos, ya sabes...".

"Dependiendo de qué decisiones tomes en la historia y de cómo actúes como Inquisidor, los personajes se relacionarán entre sí de modos diferentes y pensarán sobre ti y sobre el mundo de una u otra manera. Es algo muy chulo e interesante poder ver cómo las decisiones afectan a otros personajes y cambian según avanzas".

Sí, eso significa que los personajes con los que no juegas pueden tener relaciones entre sí, y sí, esto viene dado por cómo actúas, qué partes del mundo visitas y qué relaciones ya tienes establecidas. Parece ser que ya no decidirás a priori a quién gustas y con quién vas a desarrollar una intimidad, un paso que debería ayudar a que el plantel de personajes de *Inquisition* parezca más tridimensional y menos robótico y dependiente.

Pocas cosas gritan 'realismo' como ver que otros personajes desarrollan sentimientos pese a la ausencia de tus directrices directas. Por usar una palabra con la que definirlo, parece que la amistad de los personajes será más 'orgánica', más natural.

En relación a cómo se presenta la exploración y la historia, este sistema de relaciones parece un símbolo de la libertad que quiere garantizar *Inquisition* al jugador. Es posible, por ejemplo, que un personaje que te gusta pudiera entablar una relación con otro que te cae mal. ¿Cómo afectará esto a tu opinión sobre ambos? ¿Apreciarás algo de una persona que antes despreciabas? ¿O empezará a odiar ahora a esa persona que antes te gustaba?

Esta nueva manera de relacionarse con los personajes no solo busca alterar tu forma de ver el mundo, sino que también parecer querer cambiar tu forma de ver a los demás y de hacer que te preguntes ciertas cosas. Si *Inquisition* consigue resolver bien esta situación con éxito, entonces y solo entonces, significará que BioWare ha conseguido superarse en algo que han intentado representar de tropecientas maneras diferentes a lo largo de los años.

El sistema de combate y de clases de *Inquisition* también parece remitir al pasado del estudio y de la franquicia. Como en los anteriores juegos, puedes elegir si quieres ser un mago, un guerrero o un pícaro, aunque la libertad de actuación siempre esté de fondo en el sistema. Dentro de estas tres clases, hay 21 árboles de habilidades diferentes, con todo el equipamiento encantado y construido sumando otra capa de complejidad a tu personaje.

El combate en sí parece haber vuelto a la cámara táctica, un punto de vista antes exclusivo de la versión de PC de *Origins* y que se eliminó por completo en *Dragon Age 2* para favorecer a la acción y el ritmo del juego. *Inquisition* aborda la cámara táctica en perspectiva cenital y permite parar el tiempo y dar órdenes simultáneamente a todos los personajes para que funcionen en equipo.

Por ejemplo, quizá quieras que tu guerrero más fuerte cargue contra el enemigo mientras el mago lo mantiene con vida. A su vez, lo mismo te viene mejor dividir al equipo y mandar a dos personajes como distracción mientras otros dos rodean el enemigo y lo atrapan para que no huya.

"[El combate] exige que nos involucremos más en términos de escenario, de cómo uses tus habilidades y de cómo reaccionan los enemigos a tu presencia", dice. "Puedes usar la cámara táctica para examinar cómo se está desarrollando el combate y establecer estrategias consecuentemente para luego saltar a la acción y ver cómo todo se desarrolla de acuerdo a esa estrategia. También puedes seguir dentro de esa cámara táctica mientras fluye el tiempo, claro".

Permitir que el tiempo fluya dentro de la vista táctica es algo que se diseñó para mezclar la acción más directa y desde la cámara en el hombro con el apartado más cerebral, impidiendo así que las dos opciones parecieran exclusivas y, en definitiva, haciendo que se complementaran.

Inquisition parece construido en torno a este tipo de ideas de diseño, que hacen que cada parte del juego no se sientan separadas las unas de las otras. Como hemos venido diciendo, la falta de cohesión era algo constante en los anteriores, pero parece que *Inquisition* sabe mezclar todas estas partes bien y que por fin será un paso a delante en *Dragon Age* tanto como en BioWare.

Como primer juego del estudio que llega a la nueva generación de consolas, la presión y las expectativas puestas en *Inquisition* son enormes. Pocas compañías en el mundo consiguen que los jugadores esperen tanto de sus juegos. No satisfacerles después de tanto hype podría ser un error fatal para BioWare.

¿Que es lo que piensa Lee sobre este asunto y cómo está llevando la presión? "Esta es la clase de juego que queremos hacer. Adoramos hacer juegos guiados por su historia y sus personajes, esto es lo que nos gusta hacer, a eso nos reducimos. Así pues, ¿hay más presión si la comparamos con juegos anteriores? No".

DRAG-OUCH AGE



UNO DE MIS JUEGOS FAVORITOS DE TODOS LOS TIEMPOS. ME HA GUSTADO AL 99.9%, PERO SU FINAL ME HA HECHO DESEAR METERLO EN EL MICROONDAS Y DESPUÉS DÁRSELO DE COMER A UNA CABRA.

■ Una respuesta de un jugador sobre qué le había gustado sobre Mass Effect 3.

¿POR QUÉ SE LIMITAN LAS RELACIONES DE UN MISMO SEXO A UN PLANETA? ¿ES AHÍ DONDE ESTA GALAXIA MUY, MUY LEJANA GUARDA A SUS HOMOSEXUALES?

■ La reacción de un jugador al saber que los romances homosexuales se limitarían a Makeb en Star Wars: The Old Republic.

EL SISTEMA DE COMBATE NO TIENE TÁCTICA ALGUNA Y ESTÁ PENSADO PARA FANS DEL TEKKEN O DEL FABBLE, ES UN MACHACABOTONES.

■ Crítica de Dragon Age 2 de un usuario

UN POBRE GUIÓN Y UNA POBRE TOMA DE DECISIONES QUE DESTRUYEN EL GRAN FINAL DE LA SAGA. EL ARGUMENTO ES ESTÚPIDO Y LOS PERSONAJES, GENIALES HASTA EN LO PEOR DE BIOWARE – SON MUY FLOJOS.

■ Fan de Mass Effect decepcionado por el final de la trilogía.

ESTE HA SIDO CON DIFERENCIA EL PEOR JUEGO HASTA LA FECHA PARA PS3. LOS GRÁFICOS SON HORRIBLES, PARECE DE PS2.

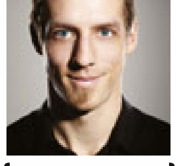
■ Crítica de Dragon Age: Origins de un usuario

HAY DESNUDOS FRONTALES COMPLETOS Y LOS JUGADORES PUEDEN TENER SEXO EXPLÍCITO.

■ FOX News ataca sin razón a Mass Effect. La cadena fue obligada a disculparse por malinterpretar el juego, admitiendo que nadie lo había jugado en el equipo.

CREADORES DE HISTORIA

Con dos nuevos Assassin's Creed en el horizonte, **games™** habla con creadores de juegos inspirados en hechos históricos


Maxime Durand, Ubisoft

Maxime Durand, que es coordinador de producción y encargado del apartado histórico de la franquicia *Assassin's Creed*, vive y respira Historia. "De joven me encantaban los juegos como *Versailles 1685* de Cryo, porque podías sumergirte en un periodo histórico, pero ser parte de una trama ficticia", comienza. "Puedes conocer distintas perspectivas de la Humanidad, y entender que cada época tiene su propia complejidad particular y está repleta de gente y mentalidades muy diversas. *Assassin's Creed Unity* es la historia de Arno, su relación con Elise y su búsqueda de redención, ejemplificada en el viaje que le lleva de ser un novicio a un maestro asesino. La Revolución Francesa es el telón de fondo de la historia de Arno. Por ello, se cruzará con numerosas y muy diversas figuras históricas, así como con eventos reales. *Unity* es respetuoso con los hechos históricos y los integra en un arco narrativo propio".


Al Bickham, Creative Assembly

Assassin's Creed es conocido (y a menudo atacado) por su habilidad para retorcer hechos históricos y encajarlos como le conviene en su propia ficción. En ningún momento es más obvio que en los niveles que se desarrollan en la actualidad y que se van compaginando con hechos históricos, como la Tercera Cruzada o la Guerra de la Independencia americana. Equilibrar la Historia con la libertad narrativa es una tarea poco agradecida. La inexactitud histórica, la insensibilidad hacia determinados temas o la idiotez pura y dura aguardan amenazantes, y solo un estudio valiente y creativo puede salir airoso del reto. Hay quien se ve tan asfixiado por las cuestiones técnicas de realizar un videojuego que dejan de lado, incluso en juegos históricos, cualquier respeto por lo que sucedió en realidad.

No quiero crear clichés baratos sobre las edades oscuras

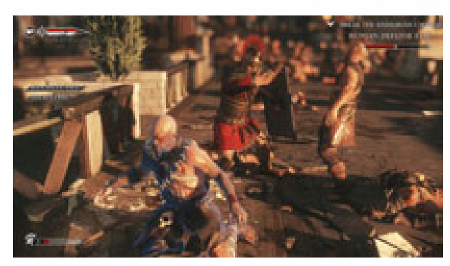
Daniel Vávra, sin embargo, no quiere verse comprometido por la ficción del juego. "No quiero crear mierdas llenas de clichés baratos sobre las edades oscuras de la Historia, con gente muy sucia y muy violenta y caballeros que no pueden ni andar con una armadura. El periodo fue muy distinto a como lo presentan las películas". Por supuesto, se refiere a la Edad Media, en concreto al inicio del siglo XV. El estudio de Vávra, los checos de Warhorse, trabajan actualmente en el juego de rol financiado por Kickstarter *Kingdom Come: Deliverance*, que asegura mantenerse fiel a los hechos históricos y no divulgar ideas erróneas sobre la época.


Daniel Vávra, Warhorse Studios

Con no menos de dos nuevas entregas previstas para antes de final de año en la monstruosa franquicia de Ubisoft *Assassin's Creed* (*Unity* y



Rogue), puede decirse que los juegos con ambientación histórica están ahora más de moda que nunca, pero la visión de Vávra y Warhorse es distinta con su propósito de no dejar que el espectáculo empañe el rigor. "Es uno de los periodos más interesantes de la Historia de Europa y de nuestro país, pero por desgracia no demasiado conocido fuera de él, ya que los años tras el Telón de Acero oscurecieron el estudio de esa época. Siempre he querido reflejar esa era en toda su gloria: crear una máquina del tiempo virtual que permita a cualquiera viajar al pasado. Por eso, creo que no te puedes limitar a escribir lo que se te venga a la cabeza. Tienes que documentarte a fondo antes y durante la escritura. Por supuesto, depende de cuánto quieras profundizar. En el cine pasa. A muchos cineastas les dan igual los detalles. Pero nosotros queremos reflejar el pasado de forma fiel y viva".

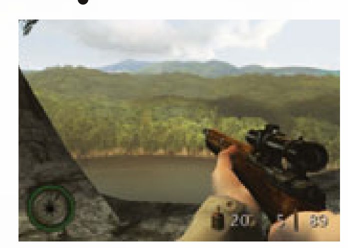


■ *Son Of Rome* cuenta la historia de Marius, un general fictio que acaba arrollado por la invasión bárbara.

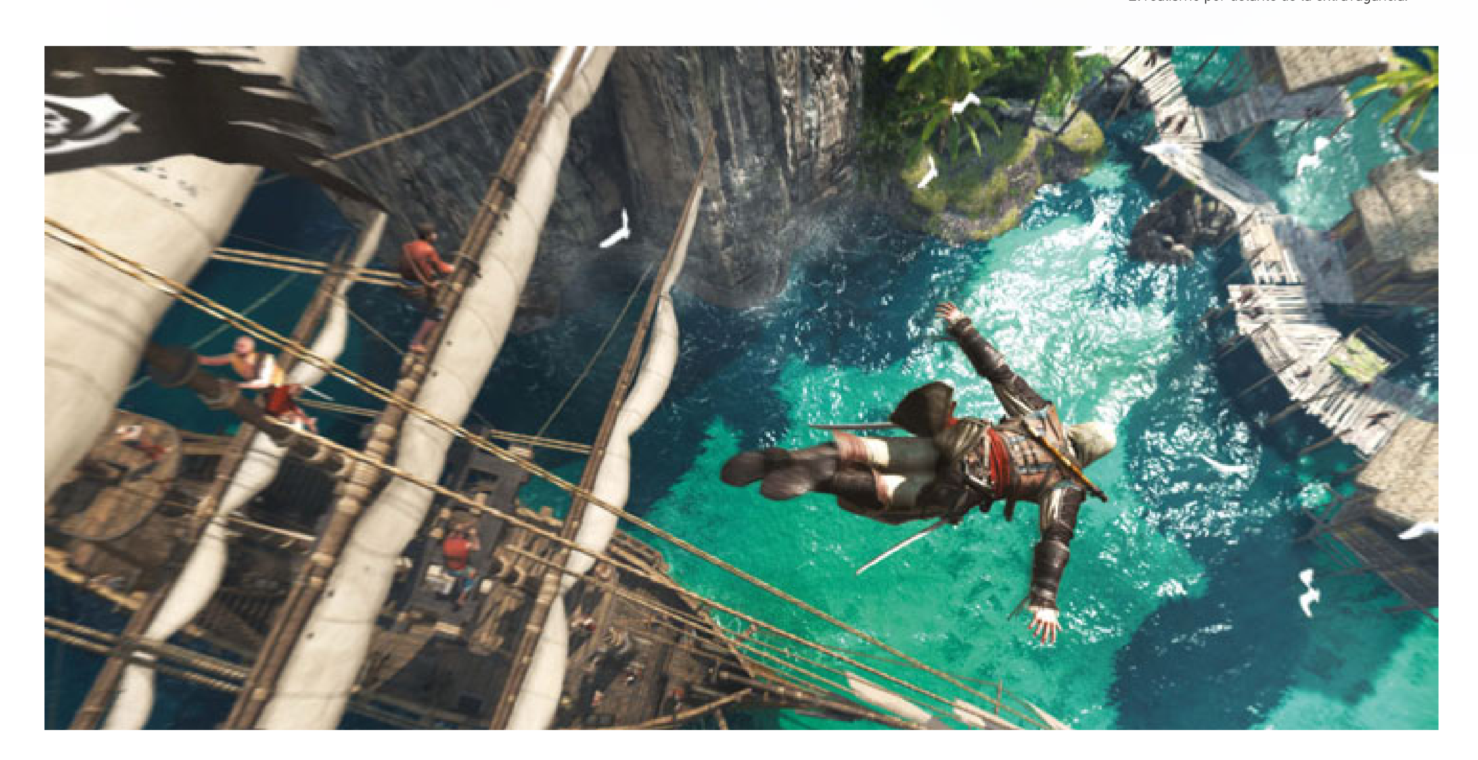
No puedes escribir lo primero que se te ocurre

Ambientar juegos en periodos históricos reales no es una moda actual, en cualquier caso. Ya en los primeros días de la industria, los desarrolladores encontraban inspiración en nuestro pasado, desde el simulador de vuelo *Spitfire Ace*, que fue editado en los ochenta para casi todos los microordenadores de la época, a *Sid Meier's Pirates!* algo más tarde, pasando por juegos más modernos como las series *Dynasty Warriors* o *Assassin's Creed,* o la durante una temporada muy de moda Segunda Guerra Mundial y los inicios de la serie *Call Of Duty*. Lo que está claro es que los desarrolladores pueden llegar a tener que documentarse profundamente para la ambientación de los juegos, sea dentro o fuera del propio equipo de programación. Es el caso de Dan Ward, escritor y consultor cuyo último libro, *A Tomb Called Iwo Jima*, trata un tema similar al juego de EA *Medal Of Honor: Rising Sun*: "Visitando el museo aéreo Planes of Fame en Chino, California, vi que dos hombres grababan con equipo profesional el motor Sakae del avión de combate Type-52 Zero que había en el museo", nos cuenta. "Resulta que estaban buscando a alguien que les ayudara con el aspecto militar de Japón en el nuevo juego de EA, así que me pidieron que me acercara a sus oficinas a conocer al equipo. Allí vi que estaban dedicados a hacer que el juego fuera tan divertido y realista como se lo permitiera la tecnología, el presupuesto y el tiempo. Me gustó el respeto sincero que le profesaban a ambos bandos de la guerra: el Eje y los Aliados. Cuando había dudas, el equipo dejaba que les asesorara la gente que estaba allí para aconsejar acerca de los aspectos históricos del juego".

Maxime Durand nos cuenta cómo el equipo de *Assassin's Creed* planea el desarrollo del juego. "La investigación histórica sigue la narrativa de los juegos de *Assassin's Creed*. Investigamos una época cuando se decide un escenario para un juego y éste comienza a ser planteado de cero. El grupo principal suele documentarse con múltiples lecturas, y en algún caso llega a visitar localizaciones específicas. Entonces intentamos reducir esas ideas amplias sobre una época a lo básico, a lo que realmente define un periodo histórico en su conjunto. Así llegamos a conclusiones como que el escenario de la Guerra de »



■ La serie *Medal Of Honor* ha sido durante mucho tiempo ejemplo de fidelidad histórica. El realismo por delante de la extravagancia.



EL CENTURIÓN

Peter Gornstein, director de cinemáticas, Ryse: Son Of Rome



Aunque se consultó con historiadores, Gorstein quería que el juego fuera divertido.

¿Fue una prioridad para vosotros entender el periodo histórico en el que se basa *Ryse*?
Fue, sin duda, una prioridad el entender la época. Pero no era tan importante que el juego fuera históricamente preciso (obviamente no lo es) como que fuera históricamente creíble. Todo lo que sucede en el juego está relacionado con hechos que sucedieron en la realidad, pero por supuesto, mezclamos épocas, emperadores, y básicamente condensamos todo lo que sucede en la vida de Marius.

¿Hasta qué punto dejabais el tema de la investigación histórica a los expertos?
Trabajábamos muy de cerca con los historiadores y consultores. Sobre todo con expertos en espadas y en lucha de gladiadores: gente que se gana la vida enseñando a otros a vivir como gladiadores, explicando detalles de su día a día como la dieta o las técnicas de lucha. Con esta gente nos reuníamos de vez en cuando para aprender los distintos tipos de estrategia con escudo y espada, y las formaciones de los ejércitos. También hicimos varios viajes a Roma y, gracias al gobierno de la ciudad, pudimos participar en tours especiales para acceder a sitios a los que los turistas normales no suelen tener acceso. Fue muy divertido, aprendimos un montón de detalles desagradables acerca de cómo era el combate en aquellos tiempos.

¿Qué crees que tiene más importancia a la hora de hacer un juego con ambientación histórica, la fidelidad al pasado o la creatividad?
Creo que la creatividad es más importante. En ningún momento pretendemos que el juego sea una lección de Historia. Nuestra intención es ser tan fieles a la realidad histórica como podamos, pero también creemos que es importante que *Ryse* sea, visualmente, distinto a otros juegos ambientados en la Antigua Roma. Por eso, por ejemplo, no hemos hecho los uniformes exactamente iguales a como eran en realidad, sino que los hemos tomado como punto de partida.

La precisión histórica es importante siempre que esté al servicio de la diversión. Tan pronto como sea un estorbo tenemos que dejarla de lado. Lo más importante es que el jugador tenga una buena experiencia con el juego y que obtenga algo distinto a la típica aventura con ambientación en Roma. Decidimos que el mercado estaba saturado de productos de este tipo, y que si hacíamos algo históricamente muy preciso se nos confundiría con otros, por lo que decidimos distanciarnos en ese sentido.

» Queremos divertir. La Historia lo es

la Independencia necesitaba guerras navales, o el tema de las fronteras, o que la Revolución Francesa necesita un ambiente más urbano. Es entonces cuando solemos dar con nuestro villano principal: alguien poderoso que abarque todos esos campos, y que muera en el momento más históricamente relevante del juego…"

Contratando a consultores de Historia para un juego específico, los desarrolladores y compañías se cubren las espaldas en tema de plausibilidad y autenticidad. Aunque luego resulte que la ambientación del juego se aleje de lo que sucedió realmente en un periodo particular de tiempo, pueden defenderse afirmando que al menos han reconocido que había una base verídica para lo que cuenta el juego y han intentado ser fieles a ella. Dan Ward está de acuerdo, aunque con matices: "Sería estupendo si los desarrolladores que deciden ambientar un juego en una





■ A pesar de ser un juego de estrategia y carecer de narrativa tradicional, The Creative Assembly permitía en sus juegos de *Total War* que el jugador creara su propia historia en un entorno real.

época real lo hicieran con cuidado por el detalle. Yo creo que les interesa. Pero un juego tiene que ser, por encima de todo, divertido".

Este es, por supuesto, un punto clave de la discusión. Ward está en lo cierto, después de todo, ¿qué sentido tiene un juego si no es, para empezar, divertido de jugar? Durand está de acuerdo. "Nuestro principal objetivo es entretener. Siempre he tenido la sensación de que la Historia es divertida por sí misma (soy licenciado en Historia, me resulta obvio), pero supongo que las notas de mucha gente en el instituto podrían llevarme la contraria. Ahí es donde *Assassin's Creed* puede ayudar. Tenemos la esperanza

Leímos cartas de soldados a sus familias

de que los jugadores aprendan algo de su experiencia con el juego, pero ese aprendizaje tiene que llegar a través del atractivo primario que supone apuñalar unos cuantos Templarios".

Quizás Durand está pasándose de irónico, pero tiene cierto punto de razón. Lo más complicado de conseguir en un juego de ambientación histórica es el encontrar un equilibrio entre la fidelidad a los hechos y el resultar atractivo para el jugador. Por supuesto, la Historia ya es interesante para mucha gente, pero ocasionalmente, la realidad debe ser maquillada para ser atractiva: "Cuando comenzamos a trabajar en el proyecto, nos dimos cuenta de que la Primera Guerra Mundial era un suceso mucho menos recordado que la Segunda",



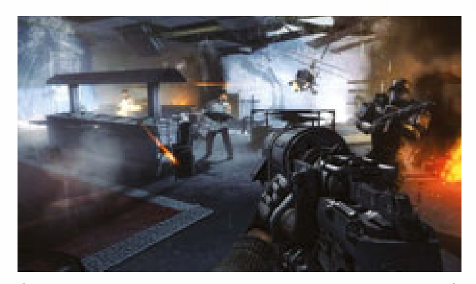
cuenta Hervé Masseron, diseñador de narrativa y director de cinemáticas de *Valiant Hearts*. "Lo que nos interesaba más eran las condiciones y progreso de la guerra. Cuando comenzamos a leer cartas enviadas por soldados a sus familias, entendimos que esa guerra había sido, sobre todo, una historia protagonizada por gente real. Esas cartas fueron el punto de partida de nuestro trabajo, e intentamos transmitir las emociones que sentimos la primera vez que las leímos. El juego es en cierto sentido un homenaje a quienes vivieron esa guerra. Quisimos que ese periodo fuera más conocido de lo que era. Centrándonos en las personas (los problemas que se iban encontrando en cada campo) más que en la propia guerra pudimos introducir lo que queríamos contar con más facilidad. Por eso el jugador interpreta varios papeles, haciendo que se crucen los destinos de todos los personajes, imprimiendo cierta humanidad en un momento de la Historia que siempre se había limitado a datos y personajes importantes".

Es habitual que ciertos desarrolladores no solo no se vean tentados por el glamour del respeto a la vida real, sino que directamente tiren el libro de Historia a la basura y lo sustituyan por lo que algunos calificarían de sinsentidos. Afectuosamente hablando, claro, desviarse de la Historia puede ser una forma de componer un universo propio tan válida como cualquier otra. Recientemente hemos visto cómo *Wolfenstein: The New Order* llevaba la tendencia de la franquicia a reimaginar el siglo XX hasta nuevos niveles, enviando a BJ Blazkowicz a la Luna durante su acto final. En *BioShock* otra famosa muestra de siglo XX alternativo, el objetivista Andrew Ryan construye una ciudad submarina llamada Rapture

Queremos autenticidad, no hacer un documental.

para separar a las élites del tedio de la sociedad convencional, creando para ello una tecnología asombrosa.

La construcción de mundos imaginativos y elaborados en torno a la historia real es una herramienta muy poderosa para los desarrolladores, ya que la propia realidad tiene sus propias historias increíbles. Peter Gornstein, director de cinemáticas de *Ryse: Son Of Rome*, también cree que la diversión y la creatividad deben de ser prioritarias en el desarrollo de un juego. "El equilibrio está entre la diversión y la fidelidad histórica, pero cuando haces un juego como *Ryse*, la diversión siempre gana", dice. "Queríamos transmitir cierta autenticidad, pero no queríamos hacer un documental, por así decirlo. Pero sí es cierto que la fidelidad histórica estaba entre nuestras metas". *Ryse* incuye elementos sobrenaturales en la historia de Roma, y por eso es un ejemplo perfecto de cómo un equipo puede compaginar cierto compromiso histórico con un claro sentido de lo inesperado que se distancia de la pulcritud histórica más hardcore. »



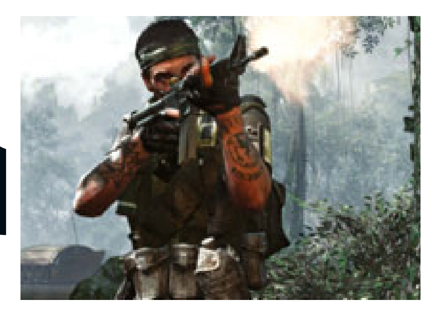
[■ *The New Order* se vuelve loco con su descripción de un mundo post-Segunda Guerra Mundial en la que ganaron los nazis.]

PERDIDOS

Algunos periodos fascinantes de la historia que nunca encontraron el éxito.

Vietnam

■PESE A aparecer en *Call Of Duty: Black Ops* y a que el exclusivo de PC *Battlefield* se basaba en ella, la guerra de Vietnam hace tiempo que no inspira un juego Triple A, sin que juegos más pequeños como *Conflict: Vietnam* hayan llamado demasiado la atención. La propia guerra duró cerca de veinte años y rebosa historias interesantes que podrían servir de base para juegos excelentes. Imagina el estilo narrativo de *Spec Ops: The Line* con las tácticas selváticas de *Metal Gear Solid 3* y te harás una idea aproximada de las posibilidades...



Antiguo Egipto

■PESE A la multitud de aventureros que han arrasado con las tumbas egipcias (Lara Croft, Sir Arthur Pendragon, Indiana Jones, entre otros), no hay muchos juegos aparte de las franquicias *Ankh* y *Faraón* que hayan ambientado su acción en Egipto. Aunque normalmente hablamos de la época faraónica, sería particularmente fascinante explicar la relación de Egipto con la República Romana, o la ocupación francesa a finales del siglo XVIII y el alzamiento de Muhammad Ali unos cuantos años después.

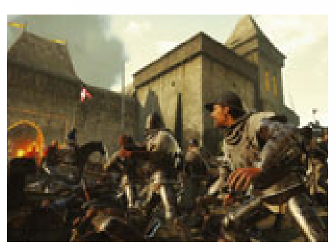


Revolución Rusa

■APARTE DE un par de juegos de estrategia como *Revolution Under Siege* en PC, este tumultuoso y esencial periodo de la historia moderna no ha sido tratado con demasiado detalle por la industria del videojuego. Con *Assassin's Creed Unity* de camino en octubre, Ubisoft pondrá de moda la Revolución Francesa de finales del siglo XVIII. Una compañía de medios y ambiciones similares podría hacer un gran trabajo con el alzamiento bolchevique, la implicación rusa en la Primera Guerra Mundial y la brutal guerra civil que concluyó con la dictadura de Stalin.



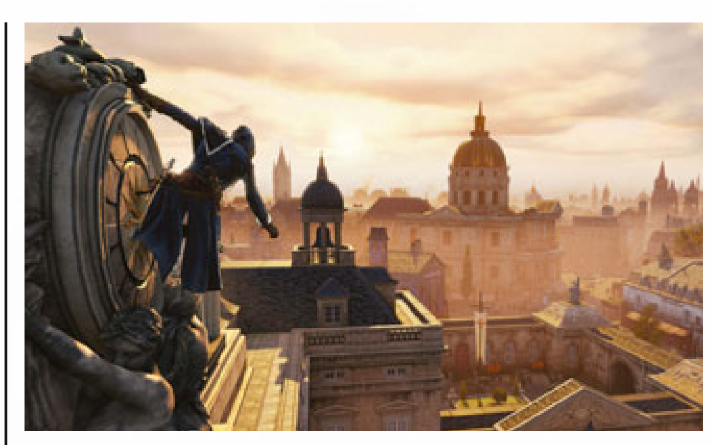
» La auténtica dificultad a la hora de crear una narrativa original bajo todas estas circunstancias se basa en responder a esta pregunta: ¿debe predominar la fidelidad histórica o la creatividad? Daniel Vávra responde con rapidez: "No creo que una narrativa interesante esté reñida con la fidelidad histórica. Por supuesto que hay momentos en los que eliges contar las situaciones más dramáticas, o comprimes en el tiempo determinados eventos para que el argumento sea más interesante, pero no comparto la idea de muchos guionistas que creen que el argumento es lo más importante y todo lo demás está en segundo lugar. Algunos ejemplos perfectos son *El Reino de los Cielos* de Ridley Scott, o algunas películas de *Robin Hood*, que ni cuentan historias especialmente buenas ni son históricamente precisas. Si hubieran sido fieles a la realidad, posiblemente habrían obtenido argumentos mucho más interesantes sin sacrificar la exactitud histórica".



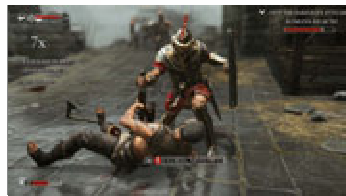
■ Warhorse está invirtiendo mucho tiempo en recrear fidedignamente la época en la que se ambienta su juego. Daniel Vávra, por ejemplo, adora la arquitectura de ese periodo histórico.

Cuando el juego empieza, la historia se reescribe

Resulta interesante que algunos desarrolladores estén dispuestos a permitir que los jugadores elaboren su propia narrativa con un trasfondo histórico, y no solo desde la clásica perspectiva de los RPG. Al Bickham, de The Creative Assembly, es de esta opinión: "De eso es de lo que se trata. Es difícil encontrar un solo jugador de *Total War* que no haya conseguido logros asombrosos con los que han llegado a sorprenderse a sí mismos. Los *Total War* son el perfecto simulador de Historia alternativa. Nuestra meta con los *Total War* es la autenticidad histórica: proveer de una experiencia de juego fiel al periodo retratado, y que te permita sentirte como si estuvieras allí. Hay ciertos elementos con los que podemos ser históricamente precisos sin problemas (la disposición geopolítica de las facciones el año en el que empieza la acción, por ejemplo, o el estilo específico de casco que llevaba una clase de soldado), y todo ello es estudiado al dedillo por nuestros historiadores y diseñadores. Pero la experiencia de juego es no-lineal, es un



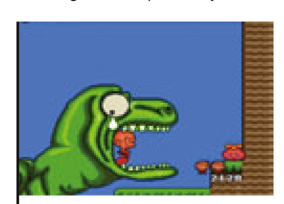




■ *Ryse* busca la autenticidad a través de su diseño de producción: vestimentas y armamento son algunos de los logros del juego.

OTRO MUNDO

Investigamos el pasado y el futuro alternativos de nuestra Historia.



Bonk's Adventure

■ Intentando acabar con King Drool, Bonk provoca la extinción de los dinosaurios saltándoles sobre las cabezas y, de paso, poniendo punto final al Cretáceo.

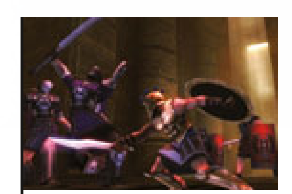
66.000.000 AC



Caveman Ugh-Lympics

■ El deporte profesional es inventado por los Neandertales. En su forma primitiva, el noble espíritu de las Olimpiadas implica lanzar por los aires a otras personas.

200.000 AC



Spartan: Total Warrior

■ Un soldado sin nombre se mete en movidas con unos cuantos dioses griegos en la marcha romana sobre Grecia. Sus acciones conducen al suicidio del emperador Tiberio.

37 DC



Ryse: Son Of Rome

■ El general romano Marius Titus tiene que defender Roma del ataque bárbaro, matando a la líder de los invasores Boudica y provocando, de paso, la muerte de Nerón.

68 DC



Assassin's Creed

■ Un asesino experto en parkour, Altaïr, descubre un complot templario para destruir el mundo... o algo. Y luego, todo el tema de los Fragmentos del Edén, que ahí queda eso.

1191 DC



sandbox de estrategia. Tan pronto como el jugador toma el mando, la historia empieza a reescribirse".

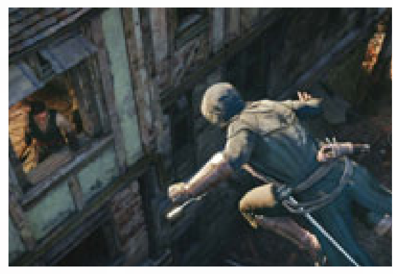
Es ahí donde quizás vemos llegando a los juegos de ambientación histórica en un futuro cercano, mientras se asienta la nueva generación de consolas. Los desarrolladores tienen más medios que nunca a su disposición, y percibimos una inversión de tiempo y esfuerzo mayor que nunca en la autenticidad histórica y la documentación.

Assassin's Creed Unity parece llevar esta moda incluso más allá. Maxime Durand y su equipo han trabajado

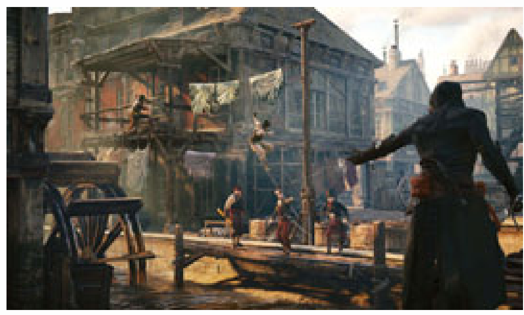


duro para usar la Historia de forma respetuosa y generando interés cada año, y *Unity* pretende ser el pináculo de los juegos de ambientación histórica cuando llegue en octubre. "La época de *Assassin's Creed Unity* se decidió en cuanto se lanzó *Assassin's Creed Brotherhood*", dice Durand, "pero llevó tiempo recrear esta ciudad next-gen en una escala enorme y fidedigna. Obviamente, ni siquiera ahora somos inmunes a las limitaciones técnicas. Tampoco tenemos información precisa sobre la localización de cada casa en 1789 y, por tanto, no lo podemos recrear todo con exactitud. Aún así, creemos que nuestra reproducción de París es un retrato bastante fiel del espíritu y la forma de la capital francesa en el siglo XVIII. El resultado es una experiencia inmersiva e impresionante, construida a una escala completamente cinematográfica".

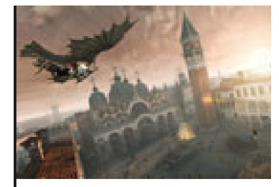
Ni siquiera ahora somos inmunes a los límites técnicos



■ *Unity* promese un asombroso nivel de fidelidad en su recreación del París del siglo XVIII. Será interesante ver cómo de grande es la ciudad.



■ Nos gustaria ver un gran contraste entre las zonas ricas y pobres de París. Después de todo, la Revolución empezó por eso mismo.

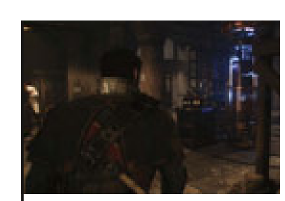


Assassin's Creed II

■ Ezio Auditore se hace amigo de Leonardo Da Vinci, que inventa el vuelo libre sin despeinarse. Ezio consigue el Fragmento del Edén de Altaïr y amenaza al Papa.



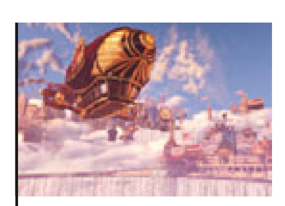
1499 DC



The Order: 1886

■ El mundo ha vivido presa de horrendas bestias durante décadas. Los Caballeros de la Mesa Cuadrada van a intentar acabar con ellas armados con un arsenal basado en la tecnología de Tesla.

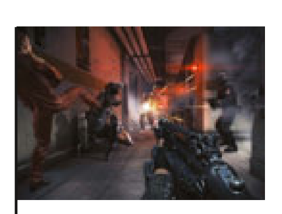
1886 DC



BioShock Infinite

■ Fundada por el Congreso y liderada por Zachary Comstock, la ciudad flotante de Columbia es lanzada al cielo, generando una serie de acontecimientos. Entre ellos, una guerra con EE.UU.

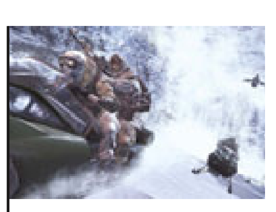
1893 DC



Wolfenstein: The New Order

■ Estados Unidos se rinde en la Segunda Guerra Mundial, y los nazis se declaran victoriosos. Mientras, el único hombre que puede detenerlos está en coma...

1948 DC



Call Of Duty: Modern Warfare 2

■ Liderados por un chiflado llamado Makarov, los ultranacionalistas toman el control de Rusia, que invade los Estados Unidos después de una bien publicitada masacre en un aeropuerto.

2016 DC



THE CREW // DRIVECLUB // PROJECT CARS

El futuro de la conducción

Aunque este año tiene un par de ausencias importantes (Need For Speed y Gran Turismo), hay otros juegos dispuestos a ocupar su hueco con propuestas arriesgadas e innovadoras que el género no ha visto en mucho tiempo. Desde la simulación pura y dura a las experiencias sociales de carreras, nombres como The Crew, DriveClub y Project Cars vienen a demostrar que los juegos de conducción quieren llegar a nuevos horizontes. Acompañadnos en nuestro paseo por las oficinas de Evolution Studios, Slightly Mad Studios y Ivory Tower, los responsables de esta ola de juegos.

The Crew

Ivory Tower quiere dominar los EEUU con su CaRPG

"Estoy seguro de que nuestro acento no desentona en Detroid", se mofa Julian Gerighty, director creativo de *The Crew*, cuando le preguntamos por su investigación de las cuatro principales ciudades del juego: Detroit, Nueva York, Miami y Los Ángeles. "No llegamos al mismo nivel de detalle que Rockstar en sus juegos, por ejemplo. No jugamos esa baza, pero la autenticidad es importante. Eso significa que hemos mandado a gente a investigar y conducir por ahí. Los afortunados, fueron a Miami. Los desafortunados, a Detroit".

Los franceses de Ivory Tower tienen en sus manos algo especial. Hemos podido probar ya varias veces su promesa de mundo vasto y por explorar, de un mapa para conducir casi todo un país de un modo que no han hecho ni *Need For Speed* ni siquiera *Forza Horizon*. La comparación más aproximada es *Test Drive Unlimited*, que permitía a los jugadores correr con coches de lujo en una recreación de la isla hawaiana de Oahu, algo que no debería sorprender mucho porque del estudio responsable, Eden Games, salió Ivory Towers.

Ivory continuará con la tradición de *Test Drive Unlimited* dando a la historia de éste un tono tan irreverente como el anterior (basándose libremente en las carreras underground que el equipo ha investigado). "La escena de conducción underground en Detroit sigue siendo importante", comenta Gerighty. "Todos estos críos están enamorados de los coches, muchos de los japoneses, otros de los europeos, y todos tienen bastante dinero. Corren por las calles constantemente. Esto ayudó al tono de *The Crew*". También ayudó a que el equipo lo clavara con determinadas mecánicas. En el pasado, Gerighty ha comparado el juego con un MMO o un RPG, y está claro que ambos géneros han influido en el juego, mezclándolo todo con una tradicional estructura de ganar dinero para comprar coches y mejoras. Los coches son casi como personajes de un RPG, cada uno tiene su nivel y puede especializarse en una clase (calle, carreras, sobre barro, en circuitos, con alto rendimiento, etc) para que el jugador se concentre en mejorar y cambiar unos cuantos vehículos en lugar de poseer un garaje inmenso que nunca usa. Y otro parecido es que las nuevas piezas para los coches se ganan por ahí, no comprándolas en una tienda: se ofrecen como recompensas por cumplir determinados objetivos o carreras.

Esto último está ligado directamente a cómo se construye el mundo, con nuevos desafíos y eventos generados proceduralmente por el mapa. "Creo que la clave aquí es la emergencia y cómo aportas sorpresas", dice Gerighty. "Es un mundo abierto y compartido con más jugadores que están conectados a la vez que tú y que tiene contenido emergente que puedes jugar durante un buen montón de horas. Teniendo esto en cuenta, ¿dónde hemos querido poner más énfasis? En nuestro concepto, que depende de cómo se genera el mundo, es muy importante tener contenido. Es el mundo que hemos querido construir. Hemos intentado ofrecer algo diferente. Lo lineal está cada vez más muerto".



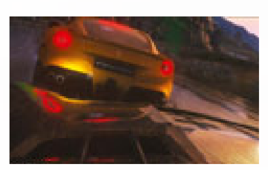
■ Las cuatro ciudades en *The Crew* son muy diferentes.

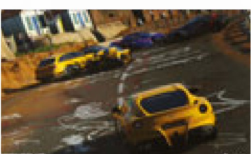
Dentro de Evolution Studios

Ahora que Driveclub está en tiendas, **games™** viaja a las oficinas de Evolution Studios para hablar de primera mano sobre su juego

Si te preguntaran dónde está el epicentro de la innovación gráfica en PlayStation 4, seguramente Runcorn no sería el primero ni el último sitio que muchos mencionarían, pero hasta ahí tuvimos que viajar para sentarnos en la casa de Evolution Studios, los padres de *DriveClub*, cuando el juego aún no se había lanzado al mercado e intentaban ponerlo todo en su sitio. Japón será el hogar de Sony y sus estudios estadounidenses sus más famosos, pero en Europa también hay sitio para crear juegos rompedores. Otra cosa es que el lanzamiento haya llegado un año después de lo que intencionalmente se quiso y que el online no esté funcionando de rositas... Ellos piensan diferente.

"El tiempo ha beneficiado al juego en muchos sentidos", comenta el director de *DriveClub*, Paul 'Rushy' Rustchynsky. "Hemos hecho mucho en este tiempo. Los gráficos han mejorado y hemos añadido más coches y pistas, reescrito el sistema de partículas y mejorado el suavizado".







> "Modificamos totalmente el modo campaña. Nos comprometimos a rehacerlo desde el principio"
>
> Paul 'Rushy' Rustchynsky, Director, DriveClub

Estamos ante un título que dice ser el siguiente paso lógico en los videojuegos y en cómo deben verse y sentirse. Disentimos en unas páginas más adelante. El caso es que Rushy está seguro de ello y lo muestra con un Mercedes SLS en un lluvioso circuito escocés. Habiendo visto el juego en su estado anterior, los cambios son sutiles pero sustanciales: las físicas, el control, el manejo, la 'personalidad' del vehículo; todo era peor antes. Rushy expone que pese a la simulación, existe accesibilidad. "Una de las cosas más difíciles de conseguir es el equilibrio. Es algo que no creo que muchos juegos de conducción consigan bien. Nosotros lo hemos alcanzado porque hemos intentado ser precisos en todo. Tenemos un detallado modelo de simulación como base y encima un montón de capas de números, que introducen esos elementos de accesibilidad".

"Por ejemplo, hemos empleado un montón de tiempo midiendo bien el stick analógico y su presión y movimiento para que el jugador reciba la respuesta que busca", insiste. "Parte de esto es predecir qué hará el coche en los siguientes segundos después de que el jugador haga un movimiento, y hemos conseguido un buen resultado. Sabemos que el control por stick no garantiza la misma experiencia que un volante, por lo que hacemos parte del trabajo por el jugador. Sin embargo, no pensamos que estemos limitando la experiencia. El momento en el que haces eso, se pierde profundidad o sutileza, algo que los expertos que jugarán »

DriveClub en números

19.000
flamencos rosados habitan en la pista Lago Chungara, de la India, cada uno con su propio comportamiento

500
tipos de materiales empleados por los diseñadores para los coches

100
diferentes variedades de árboles, arbustos, musgos y flores adornan el juego

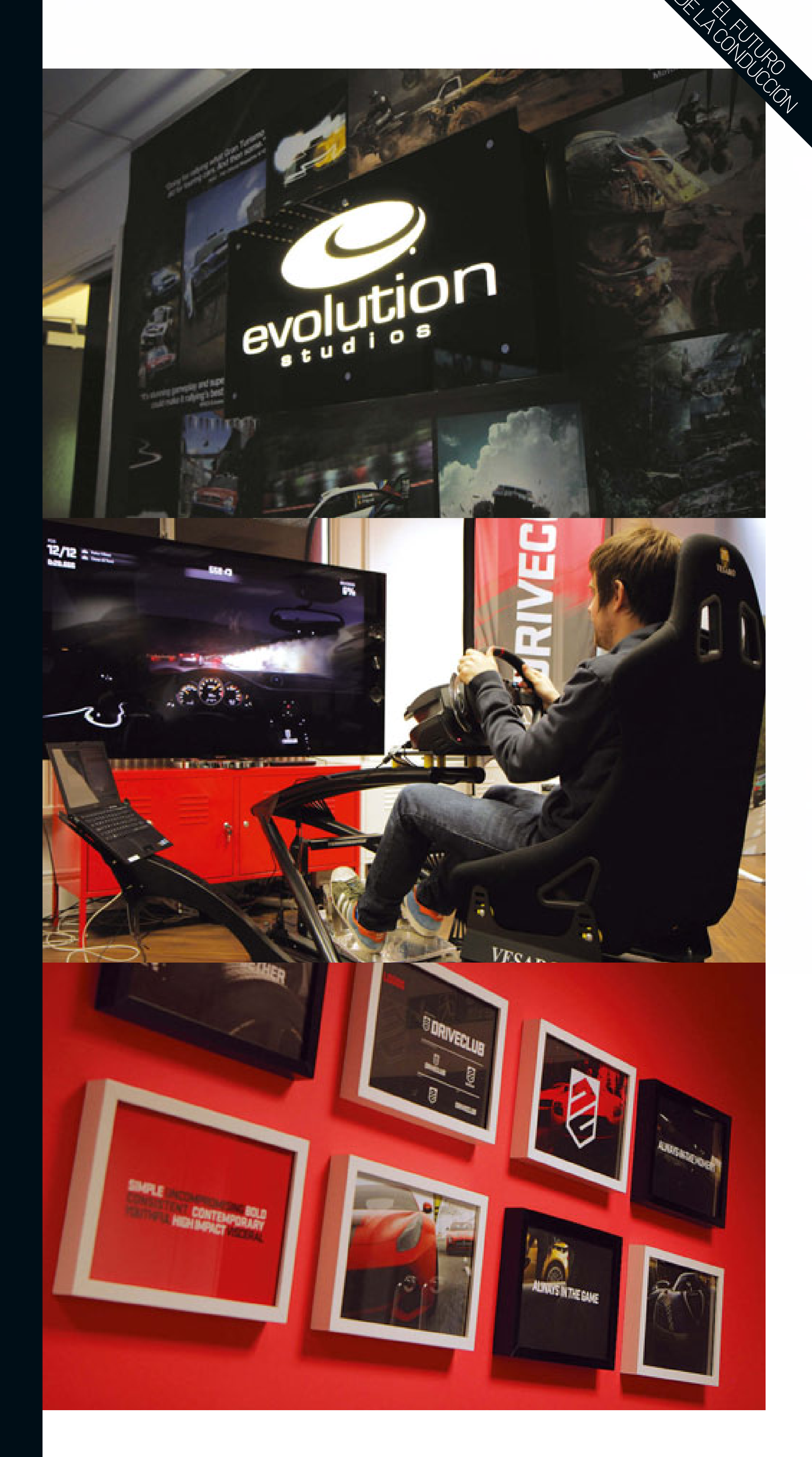
2.500
estrellas que pueden medio verse en el cielo, con datos de la NASA para que los mapas estelares sean los mismos que en la vida real

+1.000
fotos tomadas del interior y exterior de los coches de referencia

260.000
polígonos de meda por cada vehículo de DriveClub

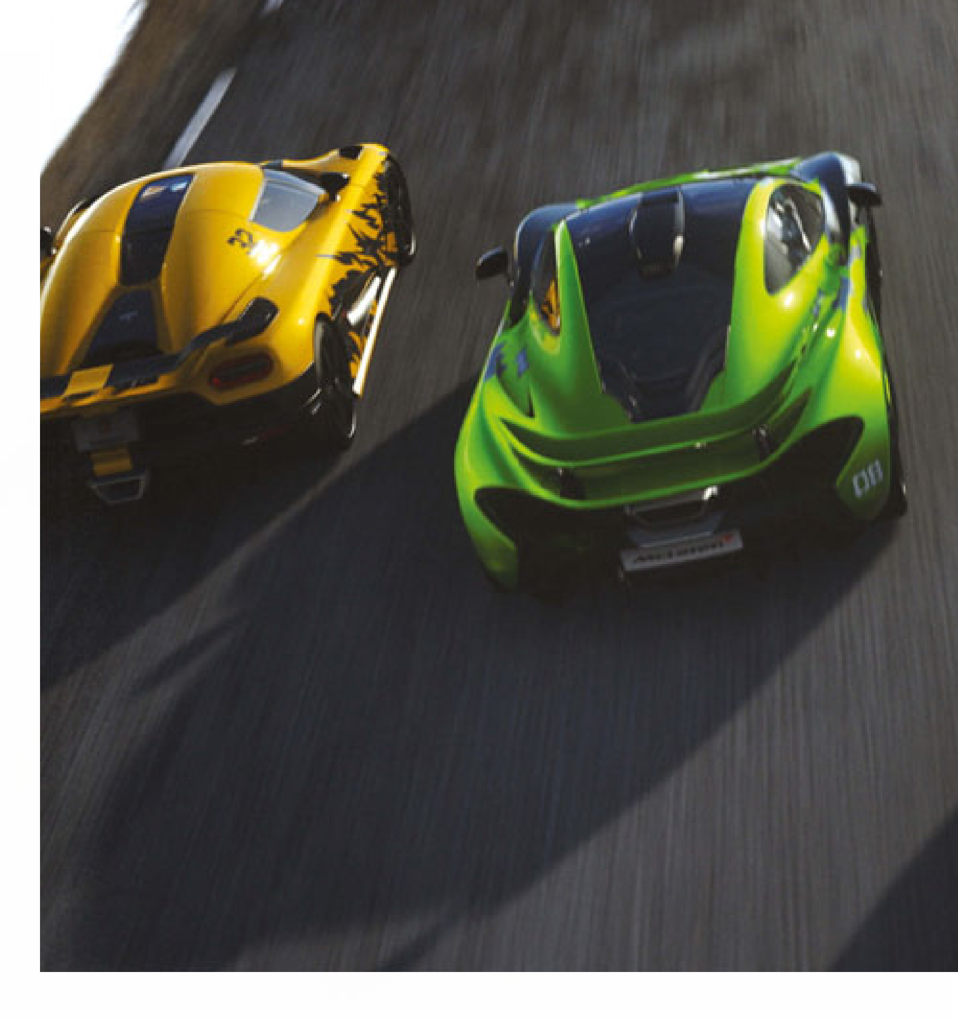
200 km
fue la distancia mínima que cubrió el equipo encargado de investigar cada circuito in situ. A su vez, 200 km es la distancia de dibujado que muestra el horizonte de cada mapa, que se curva de forma realista y en relación a la superficie de la Tierra

1,2 millones
de árboles en los bordes de los circuitos



» durante meses notarán a la primera de cambio". Esta idea de no comprometer nunca la experiencia del jugador es algo que parecen compartir todos en el estudio. Preguntamos sobre las opciones de personalización de los coches y nos contestan que no existen porque no encajaban en su idea.

"Puesto que *DriveClub* es un juego muy social, no podíamos poner barreras de entrada a los jugadores", dice el jefe de diseño, Simon Barlow. "No puedes segregar a tu comunidad con este tipo de juego. Aunque tengas un sanísimo componente para un jugador, la gran parte del juego está pensado para disfrutarlo en sincronía o en asincronía con otros jugadores. En cuanto metes mejoras o personalización del coche, empiezas a romper la comunidad. Ésta ha sido una decisión muy meditada, queríamos que la gente conectara con *DriveClub* y que nunca se sintiera intimidada por la experiencia".

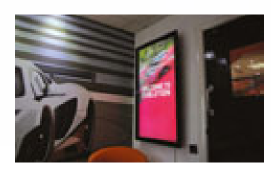


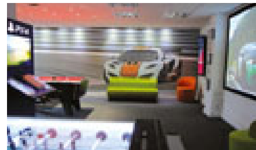
Aunque *MotorStorm* ha dejado una huella imborrable en el estudio y su trabajo en *DriveClub*, creemos que la entrega de esta saga que más se aprecia en el juego de PS4 de Evolution es *MotorStorm RC*, el spin-off de PS Vita. Este menospreciado *Micro Machines* del estudio comparte casi todo con *DriveClub*, menos la simulación. Barlow argumenta que este juego sirvió de base para las opciones sociales de *DriveClub*. "Es como si ensayáramos muchas de estas cosas en *MotorStorm RC*", dice sonriendo. "Los juegos de carreras generalmente son experiencias algo solitarias. Tienes que ser el primero, pero si no lo eres, te frustras. En *MotorStorm: Apocalypse* ya introdujimos diferentes objetivos por carrera. Los retos en *DriveClub* son un refinamiento de ese sistema: siempre hay algo diferente a conseguir en cada carrera".

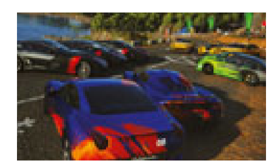
Estos retos son los objetivos dinámicos que aparecen por la carrera. Van desde romper una velocidad media en un trayecto hasta superar el derrape de un amigo. Se actualizan regularmente según tu lista de contactos, tu club (el grupo de seis personas con las que puedes hacer carreras y competiciones) y según la comunidad de usuarios del juego. Cada vez que juegues, hay un desafío ligeramente diferente, que según el estudio, se traduce en variedad y rejugabilidad. Problema: no son tan variados como nos quisieron hacer creer. Al menos, sirven para conseguir puntos de fama con los que subir nivel y conseguir más recompensas y coches, que es lo importante.

Toda este mezcolanza de ideas sociales, que Evolution nos vende como "red social en tiempo real", tiene un objetivo: mantener al jugador siempre al corriente de lo que ocurre, tanto en las partidas de sus amigos como en los clubes asociados, estimulando, en teoría, una comunidad competitiva e implicada. Esto, dado los problemas del online, aún está por probar. Se aprecia, en todo caso, en la interfaz de *DriveClub*, pensada con bastante cabeza y que ofrece a los usuarios contenido en relación a las preferencias que el juego ha ido entendiendo con cada nueva partida, y no para de cambiar para adaptarse siempre. Conseguir esta especie de red social bien mezclada con una interfaz amigable y coherente fue uno de los problemas con los que se toparon en 2013, cuando retrasaron el juego por primera vez. "Ya lo hemos dicho unas cuantas veces durante los últimos meses, pero no sé cómo de extendida estaba la información", se resigna a decir Barlow. "En su interior, *DriveClub* es una red social y estaba formada en relación al juego. Construimos su cliente de conexión y la arquitectura de servidores y en medio de ambos, está la capa social. La relación entre

"El año pasado, habría seguido siendo un gran juego de carreras, pero ahora creo que hemos hecho uno fantástico"
Paul 'Rushy' Rustchynsky, Director, DriveClub





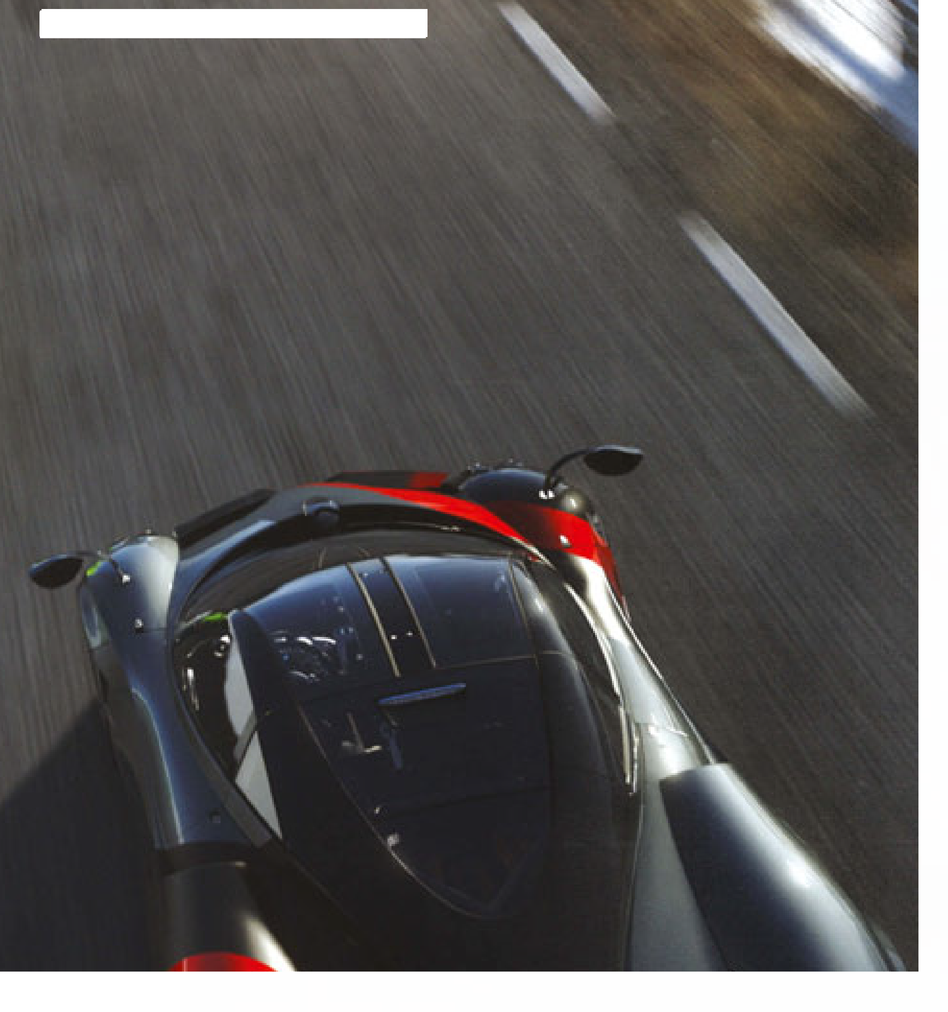


■ Los vecinos de Evolution en las oficinas de Cheshire es el departamento I+D de Sony, que andan trabajando en Project Morpheus.

estos tres elementos es muy compleja. En su momento, no nos dimos cuenta de lo exigente que esto iba a ser por culpa de las interacciones del cliente. Esto significa que, a medida que juegas, tu progreso se registra y todo se analiza entre bastidores para que luego el juego genere contenido basándose en las cosas que haces, en aquello de lo que formas parte. Las actividades se pueden compartir con los amigos y los clubes, y se pueden unir a ti en ella".

Esto es algo que vimos en la visita y con el juego final: cuando nos aparece un desafío del que no somos parte, podemos unirnos a nuestro amigo y reenviar dicho desafío a otros colegas, incluso si el anfitrión no es un contacto nuestro. "Nos queríamos asegurar de que el universo del juego es dinámico y vibrante", menciona Barlow. "Conseguir que todo esto interactúe sin problemas es lo que realmente queríamos conseguir. Creo que hicimos unas 27 versiones del menú, que fuimos puliendo constantemente con nuevas ideas y trabajando codo con codo con los testers. Creo que al final lo clavamos".

Este entusiasmo por su trabajo es compartido por otros miembros de Evolution. El este sentido, el juego *DriveClub* que se ha lanzado recientemente es el título que querían hacer, nos aseguran. Barlow nos detalló y enseñó algunos detalles de los bocetos originales del diseño para el menú del juego y es cierto que cualquier parecido de aquel con el actual es pura casualidad. Otra cosa es si realmente al final poner tantos esfuerzos en el menú ha servido realmente para



mejorar la experiencia jugable de *DriveClub*, que es lo que realmente importa en toda esta historia, pues es lo que los jugadores van a apreciar.

El mayor desafío del juego no sabemos si era conseguir un lanzamiento en 2013, pues el estudio no se ha mostrado abierto al respecto pese a los rumores. “Cambiamos por completo el modo para un jugador”, empieza Rushy. “Inicialmente, lo concebimos como algo más libre, donde tú elegías tu propia carrera y no sentíamos que hubiera la suficiente motivación en los objetivos secundarios. En enero, decidimos cambiarlo por completo desde el principio y conseguir un nuevo modo semilineal por tours que permitiera a los jugadores competir en una serie de eventos con objetivos concretos, como conseguir un reto específico o ganar un número determinado de puntos en una sola carrera. Consideramos que esto era mucho más satisfactorio y llamativo para el jugador".

De este modo, según nos comentaron, *DriveClub* satisface a todo el mundo. Luego está su espectacularidad: es posible conducir por Noruega en una carretera llena de curvas bajo una aurora boreal o clavar vueltas en un Aston Martin V12 Vantage S en una carretera de tierra en Chile. Rushy y Barlow se enorgullecen de cómo su avanzado motor, desarrollado desde una perspectiva holística y buscando los mejores resultados sea cual sea la operación de renderizado o el uso que se haga del suavizado de bordes.

“Lo que hemos hecho en esta consola es algo que pocos pueden conseguir ahora mismo en el mundo”, presume Barlow. “Siempre hemos tenido una reputación de estudio con un gran componente técnico, incluso dentro de Sony. *MotorStorm: Apocalypse* llevaba más allá la PlayStation 3, pero nos llevó dos o tres juegos conseguirlo. Ahora ya tenemos las peticiones del director de arte para el siguiente motor tras *DriveClub,* y es larga de narices. Eso no es algo malo en sí. Ya ha llevado muy lejos este juego y ahora quiere más. No se puede comprar ese nivel de dedicación que construye juegos como *DriveClub*".

“Obviamente, estamos condicionados”, añade Rushy, “pero solo mirando el juego en capturas de pantalla o en movimiento ya se ve increíble. No se parece a nada que hayamos visto jamás. El año pasado, habría seguido siendo un gran juego de conducción, pero ahora creo que hemos hecho uno fantástico".

Por qué DriveClub evita la Realidad Virtual

Evolution explica por qué Driveclub no soporta Project Morpheus

“No hemos escondido el hecho de que compartimos oficinas con los desarrolladores de esta tecnología”, comenta Simon Barlow, jefe de diseño en Evolution Studios. “Es un grupo independiente en otra parte del edificio que está cerrada. Desde mi perspectiva personal, me entusiasma Morpheus. Lo he tenido en mis manos y es algo ciertamente impresionante y me encantan las experiencias que produce. Me encantaría hacer algo con ello. Si *DriveClub* es un buen candidato o no es otro debate. Estamos dando pasos de bebé en la realidad virtual, como toda la industria ahora mismo, y estamos intentando ver qué funciona con ella y qué no".



■ Evolution ha diseñado una nueva IP por cada nueva consola de Sony.

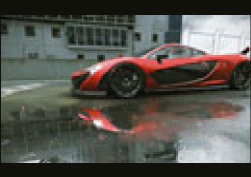
Project Cars

El nuevo chico en el colegio desarrollado por Slightly Mad Studios y pensado para ganar a Gran Turismo y Forza en su terreno

En una extraña mañana de agosto (ya ha llovido, sí), nos fuimos a apretar en un Fórmula 1 para niños (en serio), quitando un retrovisor e intentando encajar el volante antes de cagarnos de miedo al oír el rugido del motor. Normalmente las sesiones de preview son más normalitas, pero por una vez, estamos probando físicamente un coche en el famoso circuito de Brands Hatch. Antes de matarnos con el coche, un instructor nos da unas cuentas señas y consejos sobre cuándo acelerar y frentar para maximizar nuestro tiempo por vuelta.

Esta extraña sesión de conducción, de la que salimos sanos y salvos de puro milagro, es ni más ni menos que una preparación para lo que nos espera, según el estudio, claro, en *Project Cars* (el juego de conducción financiado por crowdfunding de Slightly Mad Studios), que ha recreado el recorrido que nosotros hemos hecho a duras penas con escáneres láser de máxima precisión y calcando sin reparos el clima medio del lugar, replicándolo después en el juego según sendas estadísticas. Todo muy técnico y pensado para los impresionables, pero tras correr en un Formula 1, esto nos da algo más igual. Nos llaman más la atención las diferentes opciones de personalización que permiten jugar con toda esta precisión (incluido poder usar un volante, una cámara para las direcciones y, por supuesto, Oculus Rift) con las que quieren vender toda una experiencia completa. Queda claro que *Project Cars* pretende crear una experiencia de conducción tan creíble como sea posible. ¿Pero eso es realmente divertido?









Todo esto sitúa a *Project Cars* por delante de sus competidores. Si *The Crew* atraviesa EEUU, *Forza Horizon 2* apuesta por una carrera más casual por la Toscana y en la línea de *Need For Speed* y Sony ha apostado por lo social con *DriveClub*, Slightly Mad es un simulador pensado para comerse a los ausentes *Gran Turismo* y *Forza*. En este sentido, al evolucionar al margen del sistema de compañías grandes, el juego se ha construido de la mano de su comunidad. "Todos somos fans de los juegos de carreras. Hemos estado haciendo estos juegos durante años, y que Dios asista a quienes hagan uno en el que empiezas con un coche lento y tienes que ganar dinero para jugar con los que de verdad quiero correr", dice Andy Tudor, director creativo y veterano de la saga *Shift*. "Ya he superado eso. El tiempo es oro, todos tenemos vidas ocupadas y creo que los jugadores ahora son más maduros, han crecido y buscan algo más fresco e inmediato".

La manera en que *Project Cars* renueva, según Tudor, este anticuado sistema que no permite a los jugadores jugar como les apetece es poniendo el foco de vuelta en la conducción. De este modo puedes dar el salto directamente a Brands Hatch en el coche que tu quieres y construirte una experiencia personalizada dependiendo de cómo conduzcas. "Quizá te apetezca jugar con karts y tener una carrera alucinante a

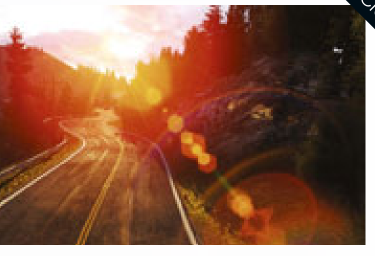


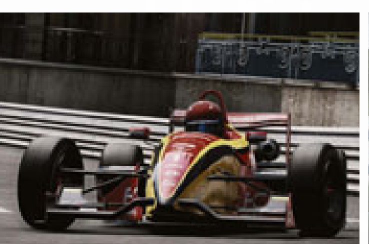
la altura de un pequeño vólido. O lo mismo te metes en un prototipo de Le Mans y haces una prueba de resistencia desde la tarde hasta la mañana del juego, viendo cómo la correcta posición de la luna o de las estrellas avanzan por encima de ti. O puedes coger un Fórmula 1 y hacer una carrera específica de fin de semana y ajustar las condiciones meteorológicas para que llueva hacia la mitad. Hay ciertas cosas a un nivel de fidelidad que no ves en otros juegos de coches".

Hay una amplia variedad en la jugabilidad de este título, nos asegura también. Hay pruebas históricas en el menú para un jugador mientras que también hay un modo a lo Leyenda de FIFA para defender un campeonato y otro que mezcla las nueve doctrinas de la conducción. Hay modos para aburrir, en realidad, con un garaje bastante amplio como para suplir todas esas experiencias con las que casi parece amenazar Tudor. Luego también hay muchas pruebas de su simulación, como que el conductor de GT Rene Rast lo haya usado como preparación y entrenamiento en pruebas de resistencia como Le Mans o Nürburgring. Si *Project Cars* es la mitad de bueno que lo que nos lo vende su creador, puede que el ambicioso juego de carreras de Slightly Mad resulte ser ese asesino silencioso que quiere robarle su hueco a los ausentes, y que éstos deberían tomar nota.

Ah, por cierto, en PC tiene una fidelidad gráfica absurda, esperemos que en consolas no pierda mucho. 











Andy Tudor

El director creativo de Project Cars nos habla de Driver Network, los MMOs y de la mejor manera de disfrutar su juego

¿Cómo va a ser el soporte una vez se lance? En el pasado, habéis descrito el juego como una experiencia MMO...
Hemos estado haciendo el juego con nuestra comunidad desde el primer día. Es nuestra IP y nuestra franquicia. Nuestra intención es estar por aquí un buen tiempo. Queremos dar apoyo a la comunidad durante mucho tiempo después del lanzamiento (la Driver Network es parte de ello, pero hay otras cosas también). Tenemos todo el feedback que nos ha proporcionado la comunidad durante el desarrollo y hasta el lanzamiento. Esa misma comunidad nos dice 'Ahora, queremos esto' y entonces, ponemos esa característica.

Y cuando piensas en estos conceptos, ves que es justo cómo se opera en un MMO y que es un tratamiento de nueva generación para tu juego y tu gente. Esta es nuestra IP y nuestra franquicia, la hemos hecho como hemos querido y con la intención de hacer algo totalmente rompedor.

¿En qué se diferencia Driver Network de AutoLog?
Cuando hicimos *Shift 2*, se nos ocurrió que estaría bien que los jugadores compitieran entre sí. Miramos cómo lo estaba haciendo Criterion y ellos se fijaron en nosotros. Pensamos: 'Dios, estamos haciendo lo mismo, ¿verdad?'. *Project Cars* mejora en cosas que hemos aprendido de nuestros anteriores juegos, en cómo encontramos y reunimos jugadores. Las consolas tienen tecnologías nuevas y nos beneficiamos de ello. Puedes conectar con un amigo, comparar tu perfil de conductor y ver quién es mejor o encontrar dónde te supera. Siempre hemos dicho que *Project Cars* es el viaje definitivo del conductor, cuando comparas estadísticas y otras cosas, es la diferente historia que ha llevado cada persona y entiendes mejor cuál has vivido tú.

¿Va a llegar a Wii U?
No hay ninguna conspiración en torno a Wii U. Anunciamos que lo estábamos haciendo para ella hace tiempo y tuvimos un grupo de gente muy apasionada preguntándonos cuando lo retrasamos. No hay nada raro que pensar. Los fans de Nintendo adoran el juego y desean algo así. No vamos a decepcionarles lanzándolo a toda prisa en noviembre, esperan y se merecen mucho.

¿Cuál es la plataforma que garantiza la mejor experiencia de juego con *Project Cars*?
Depende de a quién preguntes dentro del equipo. Soy un embajador de Xbox, así que prefiero la versión de Xbox One. Voy a jugarlo en ella, en mi sofá mientras otros chavales lo están jugando en otras plataformas y a su manera. No hay una manera exacta de disfrutarlo, pues hay una buena variedad de aproximaciones, modos y plataformas.

> "Hay ciertas cosas a un nivel de fidelidad que no ves en otros juegos"
> Andy Tudor, Director Creativo, Slightly Mad Studios

EL VETERANO DESARROLLADOR TRAS LA SAGA GRAN TURISMO HA DEDICADO SU CARRERA A REPRODUCIR HASTA EL ÚLTIMO DETALLE SU PASIÓN. AHORA QUE SE PREPARA PARA LLEVAR LA SAGA A PLAYSTATION 4, **KAZUNORI YAMAUCHI** HA CONVERSADO CON **GAMES™** SOBRE SU VIDA EN LA PISTA





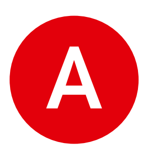


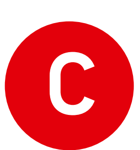




KAZUNORI YAMAUCHI





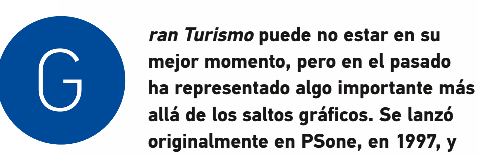









KAZUNORI YAMAUCHI



G*ran Turismo* puede no estar en su mejor momento, pero en el pasado ha representado algo importante más allá de los saltos gráficos. Se lanzó originalmente en PSone, en 1997, y reemplazó a los juegos de carreras arcade, como *Ridge Racer* o *Daytona USA*, por algo que el departamento de marketing de Sony denominó 'La Auténtica Simulación'.

De pronto, los jugadores contaban con enormes garajes virtuales adornados por coches exóticos, todoterrenos absurdos y alguna que otra rareza. Los jugadores ganaron una sensación de propiedad sobre los coches, algo desarrollado aún más por la progresión dentro del juego. El género, de pronto, había sido revitalizado, y todo se lo debíamos a la cabeza de un hombre: Kazunori Yamauchi.

"Cuando tenía unos 10 ó 15 años, tenía una auténtica curiosidad técnica por los coches, por cómo funcionaban. Quería saber cómo hacían lo que hacían", dice Yamauchi, CEO de Polyphony Digital, estudio propiedad de Sony. "A su vez, quería aprender a conducir bien, y pensé que si existiese un simulador de conducción, eso me ayudaría".

Para el Yamauchi de ahora, el que tiene 47 años, *Gran Turismo* es un sueño hecho realidad: un juego de conducción que obedece a las normas de las físicas, con cada coche recreado de modo que el jugador experimente cómo es en la vida real. Contaba con todas las licencias, 173 variaciones de coches, desde utilitarios como el Honda Civic hasta un Aston Martins o el Dodge Vipers, e introdujo en la vida de millones de jóvenes en coches tan polivalentes como el Mitsubishi GTO y el Toyota Supra. "Aprender a conducir coches es arriesgado y pensé que con un simulador de conducción, podríamos conducir cualquier coche que quisiéramos", sigue Yamauchi. "Que la gente decidiera usar mi juego para elegir un coche que podrían comprarse no es algo que se me ocurriese en su día. Creo que dentro de los límites de la PSone, lo hicimos bastante bien con *Gran Turismo*. Había un montón de restricciones en su hardware".

Yamauchi tiene un respeto enorme por los coches: cuando habla de ellos, lo hace con una ilusión nacida de la fascinación por la ingeniería. Permitir a los jugadores que modificaran cualquier partecita de sus coches en *GT* era un reflejo de esta obsesión. Era algo que llegaba al corredor interior de todo joven y que le llevaba a jugar más para ganar más dinero y para poder conseguir el mejor coche.

Luego estaban los gráficos. En la época, activar las repeticiones parecía como si estuviéramos viendo una repetición de una carrera televisada. Por supuesto, esto se hizo a propósito. Yamauchi estudió cómo se grababan las carreras para ganar autenticidad. "*Gran Turismo* está construido de muchos elementos, que reflejan mis intereses. Me gusta viajar, así que metí mucho de eso. También me gusta grabar con cámaras desde el instituto, cuando tenía unos 14 años, así que el juego cuenta con parte de eso en las repeticiones. Era como mi hobby, y el juego se benefició de ello, de que cogiera mis aficiones y las adaptara a lo que quería hacer".

Yamauchi también trabajó en Sony Music Japan en un momento en el que la compañía empezaba a considerar el lucrativo mercado de las consolas. Su departamenteo empezó a desarrollar juegos para pesos pesados como Sega y Nintendo (aunque a pequeña escala). Cuando presentó el trabajo que había avanzado en su simulador a sus superiores, ninguno quedó muy convencido y le pidieron que en su lugar hiciera un clon de *Mario Kart*, lo que terminó siendo *Motor Toon Grand Prix*.

Su determinación no terminó ahí y continuó puliendo un proyecto que priorizaba las dinámicas realistas por encima del gustillo arcade. Dos años más tarde, lanzó una secuela, *Motor Toon Grand Prix*, que esta vez también se vendió en el mercado internacional y que es considerada



● Con cada nueva generación de consola PlayStation, Yamauchi ha estado en el filo del rendimiento gráfico de la plataforma.

HISTORIAL DE YAMAUCHI... 1994 ... 1997



MOTOR TOON GRAND PRIX
PSone

✪ En su debut como director, Sony le dijo a Kazunori Yamauchi que tenía que hacer un clon de *Mario Kart*. Sin embargo, Yamauchi ya había empezado a trabajar en el juego que se convertiría en *Gran Turismo*, integrando físicas reales en la estructura casual del juego. No fue un exitazo, pero su impacto e influencia en la carrera de Yamauchi sería de vital importancia para sus posteriores trabajos.



GRAN TURISMO
PSone

✪ Tras cinco años de trabajo, *Gran Turismo* se convirtió en uno de los juegos más importantes en el dominio de Sony en el mercado de consolas a finales de los noventa y comienzos de siglo. Transformó completamente el género de la conducción, integrando características realistas y priorizando la simulación sobre el arcade. No solo es uno de las franquicias más rentables de PlayStation, sino que también es uno de los juegos más rompedores e impactantes de la época.





“LA ALTA FIDELIDAD DEL CONTENIDO QUE HEMOS CONSEGUIDO PROCESAR EN PS4 VA A MARCAR UNA INCREÍBLE DIFERENCIA”

Kazunori Yamauchi, Polyphony Digital

la versión preliminar de *GT*. “No soy la clase de persona que se pone objetivos y los persigue hasta cumplirlos, pues siempre he querido lo mejor para ese momento en particular. Hice esto porque no había otro remedio”, responde resignado.



Sony estaba impresionado, y Yamauchi aceptó la sugerencia de que formara una compañía, Polyphony Digital, para continuar trabajando con su propio equipo en un simulador. Le llevó un año de intenso trabajo completar *Gran Turismo*, pero él asegura que su gente trabajó cinco años en el juego, ese que luego se convirtió en el más vendido de PlayStation con casi 11 millones de copias distribuidas. A fecha de hoy, hay seis juegos principales de la franquicia, el último de los cuales, se lanzó el pasado diciembre. También hay dos prólogos, que sirvieron de (polémico) aperitivo para *GT4* y *GT5*, y una versión de PSP, la primera y única versión portátil por ahora. “Cada juego fue difícil de hacer, que no quepa duda. Algunos tienen aspectos que considero erróneos. Hay un montón de cosas que habría hecho diferente si pudiera hacerlas de nuevo. Mejores físicas, sonido, IA, gráficos… ¡quiero volver a hacerlo todo!”

David Wilson, jefe de relaciones públicas de Sony Computer Entertainment UK desde antes de los tiempos de PlayStation 2, no se sorprende por estos deseos de Yamauchi. “Es un perfeccionista, ¡sé que lo dice en serio! Pero siempre hay períodos de desarrollo y tienes que adaptarse a ellos tanto como a las fechas de lanzamiento”.

Wilson asegura que la exclusividad de la serie ha sido parte del éxito de Sony y sus consolas, pues pudieron demostrar su potencia. La secuela de PSone vendió más de nueve millones, mientras que las de PS2 – *GT3: A-Spec* (2003) y *GT4* (2005) – colocaron casi 15 y 12 millones, respectivamente. La llegada de PlayStation 3 permitió que Yamauchi incluyera un millar de coches tanto en *GT5* (2010) como en *GT6*, con daños y cambios meteorológicos por primera vez. Este último juego incluía hasta las adecuadas constelaciones del cielo nocturno y hasta incluía una opción para recorrer la luna en un Lunar Rover. La atención por el detalle está ahí, con miles de fotos empleadas como fuente para recrear circuitos, superficies escaneadas para hacer exactas las distancias, etc. Yamauchi estima que sus circuitos son precisos hasta el último centímetro. Puede que 'solo' vendiera 2,3 millones de *GT6* por 'culpa' del éxito de PlayStation 4, pero su anterior juego sumó unos 11 millones entre *GT5: Prologue* (2008) y la final.

Pese a los suculentos gráficos y la experiencia de simulación que es han convertido en sinónimos de la saga, Yamauchi nos confesó que siempre se ha visto forzado a hacer recortes, incluso con en el hardware de PS3. “Se quitaron muchas cosas: resolución, gráficos, diseños, muchos aspectos de la jugabilidad. La cantidad de datos procesados en todo momento, ya sea del entorno o del »

1999

OMEGA BOOST

PSone

✪ Polyphony Digital solo se apartó una vez del género de conducción. *Omega Boost* fue producido por Yamauchi y desarrollado por antiguos miembros del Team Andromeda (el estudio tras los *Panzer Dragoon* de Sega). Tuvo una tibia recepción comercial, pero era un shoot-'em-up's dinámico y con muy buenos gráficos, aunque lastrado por su repetición. y corta campaña. Con un poco más de ambición, *Omega Boost* podría haber sido un clásico de la era PlayStation.





“PARA *GT7*, MI EQUIPO Y YO TENEMOS UNA VISIÓN MUY CLARA: HACER TODO LO QUE NO PUDIMOS HACER EN *GT6*”

Kazunori Yamauchi, Polyphony Digital

» coche en sí son de muy alto nivel, por lo que la PS3 no los procesaba del todo bien. Honestamente, desarrollar para PS3 era muy, muy difícil, siempre teníamos que pelearnos con la cantidad de memoria disponible". Pero no todo va ser repartir leña: "Vamos a mejorar un poco *GT6* en breve, tenemos unas cuantas actualizaciones importantes a la vuelta de la esquina que lo van a hacer mejor juego".



No nos sorprende que el equipo de Polyphony cuente ya con un centenar de empleados puestos en *GT7*, el primer *Gran Turismo* pensado para PS4. Yamauchi ha dicho que las ventajas del sistema deberían servirle para hacerlo más deprisa esta vez, con un potencial lanzamiento a finales de 2015. "En PS4, hay mucha más memoria disponible, podemos ejecutar *Gran Turismo* de la manera en la que lo concebimos. Todo funciona de manera natural. PS3 era mucho muchísimo más difícil. La alta fidelidad del contenido que hemos conseguido procesar en PS4 va a marcar una increíble diferencia. Gráficamente, es mejor que nada que hayáis visto jamás".

Le preguntamos por cuántos coches y pistas espera incluir ("Muchos más, créeme, ¡aunque no van a ser el doble ni nada de eso, ojo!") antes de intentar pescar a espaldas del relaciones públicas algunos detalles más sobre sus características. "Para *GT7*, mi equipo y yo tenemos una visión muy clara: hacer todo lo que no pudimos hacer en otros *Gran Turismo*. Lo que quiero decir con esto es que se corresponderá con la era que vivimos, ya sea en 2015 o 2016". Hay un rumor muy habitual que dice que incluiremos motocicletas y que Polyphony ha enviado, supuestamente, un equipo a analizar el mítico circuito de 61km de Isle of Man TT.

"No puedo decir nada por el momento, pero yo nunca he negado la posibilidad de que las motos no puedan hacer una aparición en mis juegos". La maliciosa sonrisa de Yamauchi habla por él más que esto que nos dice. "Cuando competí en las 24 horas de Nürburgring, llegué una semana antes para poder conducir el GT-R que me prestó Nissan. Mientras conducía por el circuito, también había un montón de motocicletas haciéndolo conmigo y me pareció algo especial. No lo negaré".

Sin embargo, asegura que es complicado predecir qué va a incluir en este juego, cuanto menos en próximas ediciones. "Hace años, era bastante sencillo imaginar lo que estaba por llegar en cinco años, pero ahora eso es muy complicado hasta saber qué llegará en los próximos seis meses".

Yamauchi es un hombre ocupado. Junto a su carrera como conductor de resistencia, las compañías de coches se matan por tener un coche personalizado en su próximo juego. Algunos de estos coches de videojuego se hacen al final reales, como el Nissan Concept 2020 Vision *Gran Turismo* que se reveló hace poco en Goodwood. "Al principio, por supuesto, nunca pensé que llegaría a suceder todo esto. Ir más allá de mis responsabilidades es algo que me encanta. No quiero limitarme a esta profesión o a aquella otra. Cuando conozco a nuevas personas de nuevos mundos, siempre pienso: 'Probaré algo de esto.' Creo que las carreras forman parte de esto. Soy muy oportunista". Nuestra entrevista tuvo lugar en la Gran Turismo Academy, una competición que busca convertir a jugadores de *GT* en conductores reales. Muchos de los ganadores de la competición europea anual ya están compitiendo, con el campeón de 2011, Jann Mardenborough, ganando una carrera de GP3 en Hockenheim – "Me inscribí en la universidad para estudiar diseño de interiores, pero tuve que dejarlo y decir 'Lo siento, no voy a ir a la universidad porque me voy a convertir en un conductor profesional'", nos dice el británico, que muchos auguran un futuro en la Fórmula 1. "Estoy orgulloso de que haya conductores reales gracias a mi juego – ¡también un poco preocupado!", se ríe Yamauchi. "Conducir con los estudiantes de la GT Academy es una experiencia feliz para mi – han sido seleccionados entre millones y son muy inteligentes e interesantes".

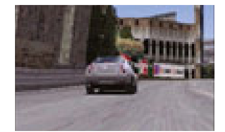
Como prueba de la calidad de su legado, Kazunori Yamauchi no podría parecer más contento al decir esto. 

GRAN TURISMO 2

1997

PSone

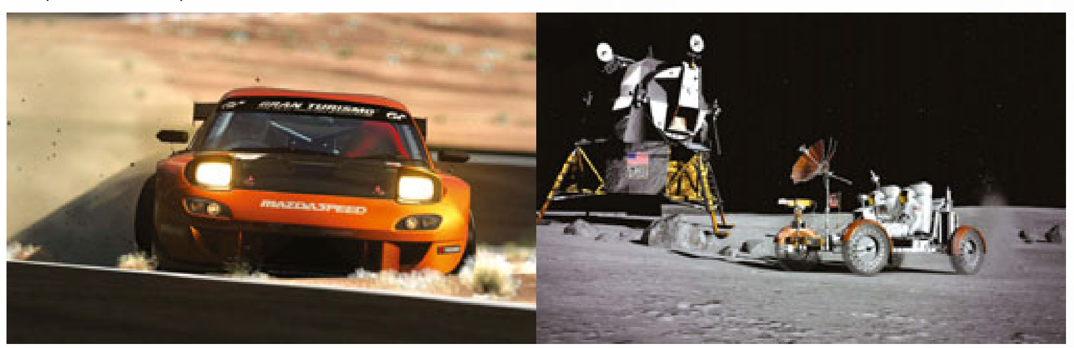
✪ La primera secuela de la saga es quizá la más recordad de la franquicia. Yamauchi cogió todo lo bueno del anterior y multiplicó todo por diez, mejorando cada aspecto del juego y su diseño. Se lo recuerda por estar a años luz de cualquier competidor y por ser un testamento de las capacidades de Yamauchi y de su visión sobre el género de la conducción. El disco tenía tantos coches, circuitos y características que era imposible sacarse el 100% del juego. Vale, sí, era un bug, pero queda bien decirlo.







La pasión de Yamauchi por las carreras de coches se nota en todos los Gran Turismo.



“DESARROLLAR PARA PS3 ERA MUY, MUY DIFÍCIL, SIEMPRE TENÍAMOS QUE PELEARNOS CON LA CANTIDAD DE MEMORIA DISPONIBLE”

Kazunori Yamauchi, Polyphony Digital



2003

GRAN TURISMO 4 PROLOGUE

PlayStation 2

✪ La gente se moría por un nuevo *GT*, de modo que Polyphony Digital tomó una poco convencional decisión: lanzar una versión reducida del juego. Se describió como un vistazo del juego, y contenía un número limitado de coches, pistas y modos para jugar y paliar las ganas de *GT4*. Evidentemente, fue una decisión controvertida, pero aún así fue un exitazo de ventas. Polyphony decidió recuperar esta idea con su siguiente juego debido al prolongadísimo desarrollo de *Gran Turismo 5* en PlayStation 3, que se lanzó en noviember de 2010.



2013

GRAN TURISMO 6

PlayStation 3

✪ El juego más reciente dela franquicia no llegó en el mejor momento. Tras muchos años de retraso en *GT5*, *GT6* se lanzó en PlayStation 3 durante los primeros días de PlayStation 4, algo que decepcionó a muchos fans, que no dejaron de imaginar cómo sería el juego en nuevo hardware. Las ventas bajaro una burrada en comparación con anteriores entregas. Polyphony espera recuperarse con el debut de *GT7* en PS4.





Del mismo modo que un escritor va mejorando con cada libro que escribe, o un director consigue una visión más clara de lo que busca, un desarrollador o productor de videojuegos sabe mover mejor los hilos o programar nuevas mecánicas a medida que lanza juegos. Hemos hablado con varios veteranos de la industria para que nos cuenten cómo comenzaron su carrera y qué han aprendido en el largo proceso.



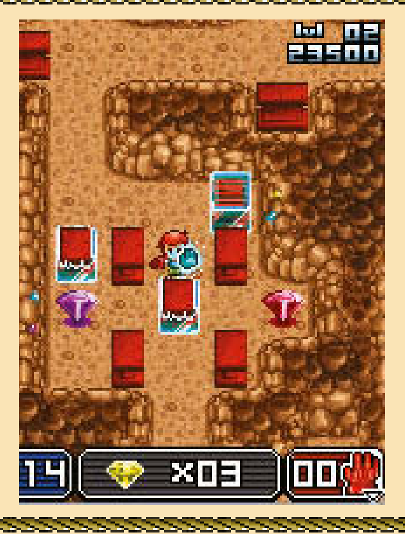


NATHAN VELLA
CAPYBARA GAMES

En 2003 no había desarrollos en Toronto, de modo que 12 de nosotros, mis amigos y yo, decidimos empezar a trabajar en un juego llamado *Super Shove Shove*, un título de puzles con bloques donde usas un guante de calor para expandir vigas y otro de frío para reducirlas. Tenías un número de cargas limitado y, esto puede sonar muy feo, ¡pero era genial!

Era un juego de puzles muy simple pensado para teléfonos antes de que los smartphones existieran siquiera, y yo hice el pixelart. Así fue cuando empecé en Capy, en realidad, como artista. Decidimos empezar en las viejas plataformas móviles porque ninguno de nosotros había hecho un título antes, y teníamos entre 54 y 500 KB para hacer un juego de móvil por entonces. Muy limitado, pero pensé que eso nos ayudaría (no queríamos empezar a experimentar con un MMO, vaya).

Sigo creyendo que es un gran juego. Es bonito y es molón. Estoy seguro que solo una persona de todas las que me lean lo habrá jugado, pero sigo pensando que es un gran juego porque lo hicimos y publicamos solos. Se lo mostramos a Disney y nos dieron un contrato para hacer un juego licenciado de *Cars*, y eso es lo que hizo que el estudio empezara a crecer. Ocupa un lugar muy importante en mi corazón.





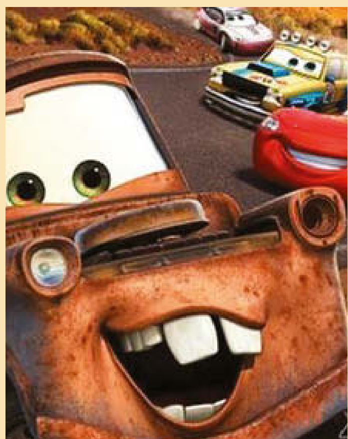
NAOKI YOSHIDA
SQUARE ENIX, PRODUCTOR/DIRECTOR



El primer juego en el que trabajé nunca se llegó a lanzar. Se llamaba *Tengai Makyou 3* y se hizo para NEC's PC-FX. Pese a que teníamos el 70% hecho, nunca llegó al mercado, lo que es una auténtica lástima porque había muchos fans esperándolo. En su día la serie *Tengai Makyou* era una de las cuatro grandes franquicias del RPG en Japón, junto a *Final Fantasy*, *Dragon Quest* y *Megami Tensei*. Mucho más tarde llegaría una versión para GameCube, pero era un juego completamente diferente al que yo había ayudado a hacer. Una lástima.

Me unií a la industria como productor y el primer juego en el que trabajé fue en el segundo juego de *Cars* para Nintendo DS. *Cars Mater-National Championship*, se llamaba.

Cuando miro atrás, y recuerdo que lo habían pensado como un juego de minijuegos pensé '*Cars* es sobre carreras, joer. Hagamos un juego de carreras.' Fue divertido trabajar en él como primera experiencia y tiene un hueco muy especial en mi corazón. Era un equipo pequeño, de unas doce personas, pero fue genial trabajar con ellas, y el juego en sí también lo era.





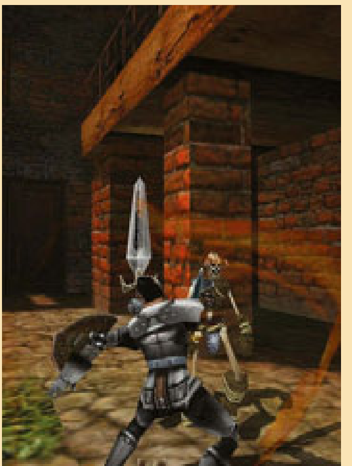
CAMERON LEE

BIOWARE EDMONTON, PRODUCTOR



BRIAN CHAMBERS

CRYTEK FRANKFURT, PRODUCTOR EJECUTIVO



Cuando estaba empezando en la industria era director de animación en una pequeña empresa de efectos visuales. Sin embargo teníamos una de las primeras Vicon 8 para capturar movimientos y solían venir clientes para que les ayudásemos con las animaciones y demás.

No recuerdo exactamente el primer juego en el que colaboré, pero uno de los primeros fue *Might & Magic* para 3DO. Me resulta imposible determinar qué *Might & Magic* porque hay un montón, pero hace ya quince años de esto. Aquellos sí que eran buenos tiempos, la verdad.



"HACER JUEGOS ES COMO UN ARTE"



JEFF HICKMAN

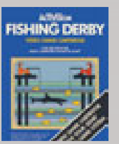
BIOWARE AUSTIN, CEO

El primer juego en el que estuve personalmente involucrado fue *Dark Age Of Camelot*. En algunos casos, el proceso de diseñar un juego, entre ayer y hoy, ha cambiado dramáticamente, pero en otros no tanto. A veces nos obsesionamos con las fechas y la estructura de trabajo. Trabajar en *Dark Age Of Camelot* me hizo comprender que los juegos empiezan a desarrollarse como arte y que después, poco a poco, se van convirtiendo en un proceso. Imagino que como todo.

Con el siguiente juego, *Shadow Realms*, teníamos casi total libertad creativa y ninguna clase de limitación de procesos. Eso nos permitió explorar cosas. A medida que se generaba el concepto juego, empezamos a centrarnos más en lo que necesitábamos construir y en conseguir que se llevara a cabo. Son cosas que no han cambiado demasiado, en el fondo.

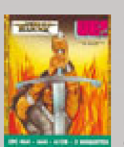
COMIENZOS HUMILDES

Incluso las gigantescas compañías empiezan en algún momento. Repasamos la infancia de algunas.



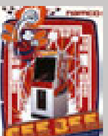
ACTIVISION
FUNDADA EN: 1979
PRIMER JUEGO: Fishing Derby (1980)

Mucho antes de *Destiny* y *Call Of Duty*, *Fishing Derby* fue un juego de scroll lateral para dos jugadores en el que había que llegar al fondo de la pantalla sin tocar nada ni pescar peces en el proceso.



UBISOFT
FUNDADA EN: 1986
PRIMER JUEGO: Fer et flamme (1986)

Antes de que Ubisoft tomara el mundo con *Rayman*, trabajó en un montón de pequeños juegos, el primero de los cuales es esta aventura gráfica de Amstrad CPC.



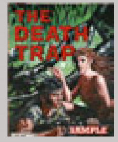
NAMCO
FUNDADA EN: 1982
PRIMER JUEGO: Gee Bee (1983)

Gee Bee fue el primer juego de Namco hecho por ellos mismos en una recreativa bien curiosa. La mayoría de los diseños del juego los hizo el creador de Pac-Man, Tōru Iwatani.



ELECTRONIC ARTS
FUNDADA EN: 1982
PRIMER JUEGO: Archon: The Light and Dark (1983)

EA no desarrolló *Archon*, pero sí fue el primer juego que distribuyó. Este título se parecía mucho a un ajedrez, pero era más estratégico y se inspiraba en la fantasía épica de la época.



SQUARE
FUNDADA EN: 1986
PRIMER JUEGO: The Death Trap (1984)

Lanzado por Square bajo la manufactura Den-Yu-Sha antes de ser una compañía independiente, *The Death Trap* solo se lanzó en Japón y es algo así como una novela interactiva y juego de aventuras para NEC PC-8801.



PETER MOLYNEUX

22CANS, FUNDADOR Y DIRECTOR CREATIVO

Mi primerísimo juego fue *The Entrepreneur,* allá por 1984, y era un simulador de negocios en el que tenías que conseguir éxito con tu empresa. Era un título de texto, pero siempre he adorado crear simulaciones.

Nunca se publicó, como tal, pero puse un anuncio en una revista de ordenador y vendió un total de dos copias... Y creo que fue mi madre quien las compró. Desde aquel juego, he aprendido que ya no solo sirve con ser bueno haciendo juegos... tienes que hacer que la gente lo conozca, y fue una dura primera lección. Tienes que hacer que el mundo se emocione por el juego tanto como haciendo el juego en sí. El concepto de un juego sobre negocios no es la idea más interesante del mundo, de modo que tienes que pensar en algo que vaya a gustarte mucho a ti, pero también a tu audiencia. Incluso hoy las pasarías realmente canutas para hacer un simulador de negocios que tuviera éxito entre el público.

El juego lo hice yo solito, y trabajé muchísimo en él. Una de las cosas más duras que he hecho en mi vida fue copiar sus cintas, porque lo hice a mano. Aún estoy orgulloso de él, pero también lo estoy, de una forma o de otra, de todos los juegos en los que he trabajado.

"NO BASTA SOLO CON HACER UN JUEGO; LA GENTE TIENE QUE CONOCER-LO"

"TWO WORLDS II FUE UN INICIO A LO BESTIA"

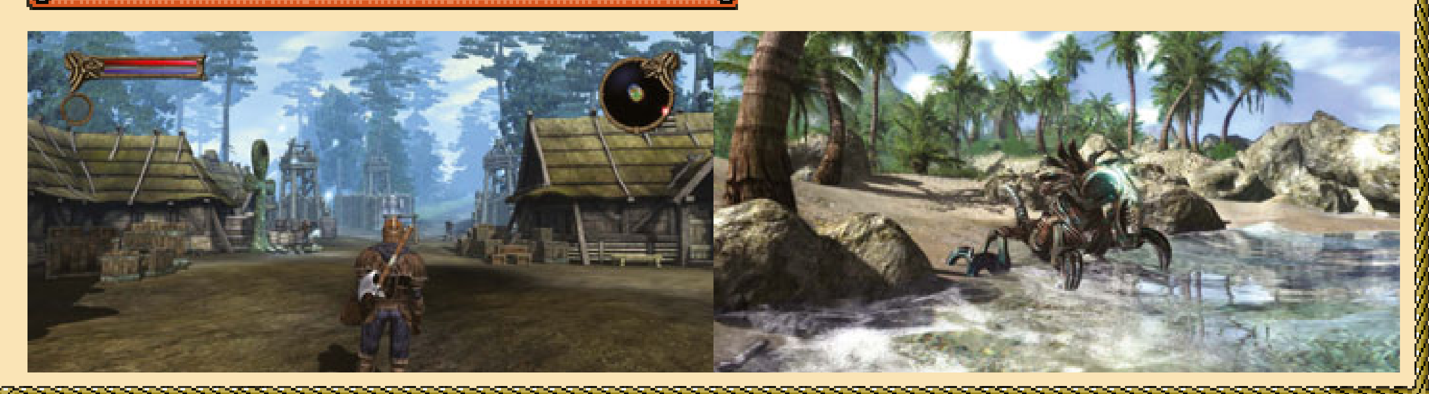


STAN JUST

CD PROJEKT RED, PRODUCTOR DE ARTE

Two Worlds II fue el primer juego en el que trabajé, lo cual supone un inicio a lo bestia ahora que miro hacia atrás. Fue un título que me enseñó muchas lecciones, especialmente sobre los procesos asociados al desarrollo de un RPG de fantasía épica. Estos han cambiado mucho desde entonces, sin embargo. Ya no es una cuestión de aumentar de tamaño la escala de lo que haces para adaptarse al hardware. Los motores y los programas que usamos a día de hoy han cambiado mucho todo y permiten hacer cosas con una eficiencia inmensa a cada una de las personas implicadas en el proyecto. Esto es algo que desde luego no podíamos hacer en *Two Worlds II.*

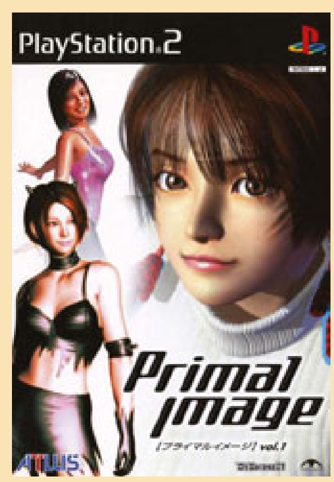
Ahora mismo, coordino cuatro equipos diferentes y el contenido que crean es tan complicado en conjunto que no creo que fuese posible seguirle la pista sin todos y cada uno de los sistemas que el nuevo software nos permite.





JAMES GOLDING

EPIC GAMES, LEAD FRAMEWORK PROGRAMADOR



Ohhh, esto es muy vergonzoso, pero el primer juego en el que trabajé no fue para Epic, era para una compañía anterior llamada MathEngine, que nos contrató para trabajar en un juego de modelos posando llamado *Primal Image, Volume I.* En serio. Por entonces, trabajaba en Japón para un estudio japonés y nos contrataron básicamente para hacer las poses con nuestro motor de físicas, Karma.

Tenías que hacer posar a estas estrellas pop japonesas a la vez que el estudio pretendía que todo fuera apropiado para un juego familiar: no podía verse nada inapropiado en ningún momento. Era un juego muy extraño, y tuve que estar en una oficina en Tokio, tras acabar la universidad, intentando medir la distancia de las articulaciones de esta mujer que no conocía de nada pero que era superfamosa.

Si acepté esto es porque estaba trabajando para esta compañía mediocre y el desarrollador nos contactó para pedirnos si podíamos hacerle el juego que pedían.Y MathEngine dijo que sí a todo, así fue como llegué a Japón para echar una mano. Es lo que pasa con el middleware, acabas en proyectos que nunca pensaste que harías o que ni tan siquiera existían.

Mi primer trabajo en la industria fue en Control de Calidad en Sony, pero mientras trabajaba ahí, también estaba construyendo un CV en diseño por las noches y los fines de semana. Mi primer juego fue *F.E.A.R.*, el FPS de terror sobrenatural de Monolith. Mientras seguía en CC, me enteré de que un pequeño estudio en Houston, Texas, buscaba un diseñador de niveles para la expansión de *F.E.A.R.*, *Perseus Mandate*. Para mi fortuna, pensaron que era la persona indicada para el puesto.

En mis seis meses en Texas, aprendí de todo sobre el control de fuentes, el diseño de escenarios y trabajé en todos los departamentos del equipo. Todo fue muy old-school (había varios monitores CRT inmensos en las oficinas) pero fue una experiencia valiosísima. Por encima de todo, estaba trabajando con ellos el día que se lanzó la demo de *BioShock*. Lo jugué delante de todo el mundo y alucinamos. Qué iba a saber yo lo importante que esta franquicia iba a ser en mi carrera dentro del mundo de los videojuegos...



STEVE GAYNOR
COFUNDADOR, FULLBRIGHT

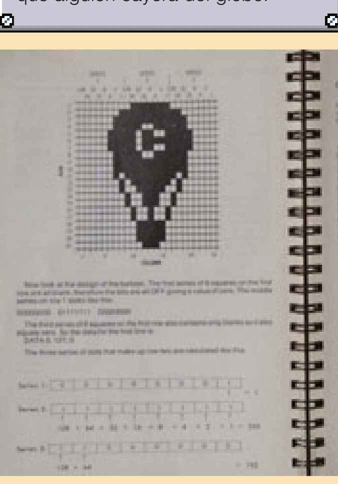




CHET FALISZEK
GUIONISTA, VALVE SOFTWARE

Aunque hice algunos juegos de texto algo tontos en mi Timex Sinclair, no los consideraba juegos de verdad. Mi primer juego auténtico lo hice en mi Commodore 64. Introduje el código del manual para conseguir que un globo cruzara la pantalla. Me alucino poder ver cosas que yo había escrito en movimiento por mi tele.

Posiblemente, me quedé mirándolo como 20 minutos hasta que pensé en el siguiente paso. Añadí una pistola para dispararlo. Y desde ahí, todo fue sin ruedas y cuesta abajo. Lo siguiente fue hacer que alguien cayera del globo.





El primer juego que hice fue una aventura a lo *Resident Evil* pero point-and-click y en PowerPoint para un proyecto de IT llamado: "Cómo usar PowerPoint como espacio de trabajo". No creo que fuese lo que mi profesor pedía, pero disfruté como un crío con él. No era un juegazo, pero oye...

El primer videojuego en el que trabajé de verdad por dinero fue *Fable*. Conseguí una semana de trabajo en Lionhead Studios en 2003, y poco después eso se convirtió en un contrato de testeo de un mes, que luego fueron tres, luego seis meses y al final un año, todos pasando por diferentes roles. Después de aquello, con los años, acabé liderando el proyecto de *Fable Anniversary*.

El primer *Fable* fue, y todavía es, un juego especial. Project Ego se llamaba cuando me uní. Como todo el mundo, había leído un montón sobre él en revistas y entrevistas y no me decepcionó. Vale, había retrocedido en ciertas áreas por razones técnicas, pero el mundo, la atmósfera, la música, todo era diferente a cualquier cosa que hubiera visto. Lo pensaba entonces y lo sigo pensando hoy. Estoy muy orgulloso de haber formado parte de dicho grupo. El proyecto fue algo único en sí mismo.

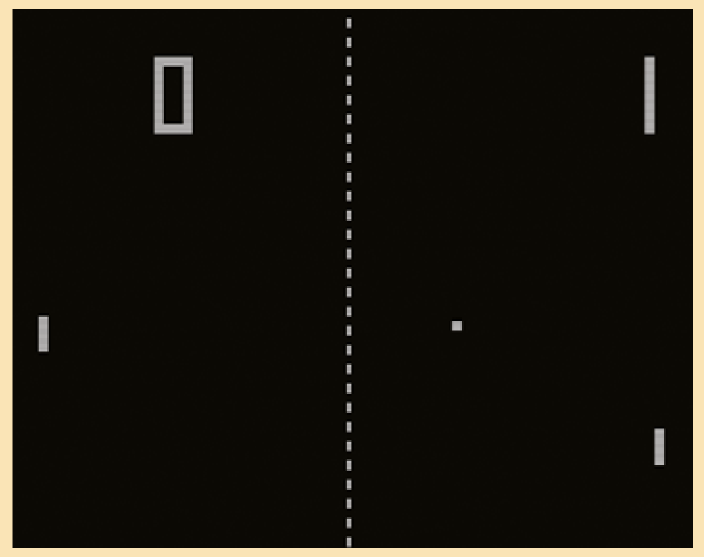


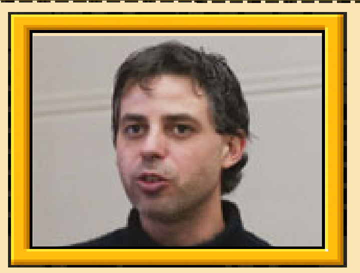
TED TIMMINS
EX-JEFE DE DISE□O, LIONHEAD STUDIOS

La primera vez que trabajé en esto lo hice en un remake de *Pong* para Atari/Hasbro en PS1. Recién salido de la universidad, me trasladé a Leamington Spa para trabajar en Supersonic Software como artista/diseñador. Aunque ya había trabajado y aprendido por mi cuenta con gráficos en 2D y 3D, esto era todo nuevo. Fue muy divertido sumergirme en este mundo completamente, conociendo software distinto, trabajando con programadores y otros artistas y diseñadores por primera vez. Si no hubiera empezado por una pequeña y buena compañía, nunca habría experimentado las distintas facetas de trabajar en un videojuego y lo limitado que era mi conocimiento. Los juegos que hacemos en Nnooo nacen de esta fundación.



NIC WATT
DIRECTOR CREATIVO, NNOOO





SEBASTIAN ENRIQUE
PRODUCTOR, EA SPORTS



Mi primer juego fue *FIFA 06* (soy un tipo 100% futbolero). Entré en el desarrollo cuando ya estaba hecho, así que me limité a mostrar demos en PS2 y Xbox. Aprendí en estos tres meses lo duro que es hacer un juego. Conseguir una demo que muestre el trabajo final, captar en ella todos sus elementos mínimos y ver que los gráficos funcionan como es debido junto con el componente online y la diversión... Si mi sueño siempre fue desarrollar juegos. Hacerlo trabajando para *FIFA* era como un milagro: creía que estaba muy fuera de mi liga. El día que vi el juego en las tiendas, lloré. Cada año hacemos un juego y una placa para los implicados. La de '06 se la di a mi madre. Estaba tremendamente orgullosa de mí.

"ME DIJE: TENGO QUE APRENDER A PRO-GRAMAR"

Lo primero que hice dentro de la industria fue testeo para una compañía, pero me dije, 'tengo que aprender a programar'. Mi mujer y yo empezamos a programar juntos e hicimos este juego de una abeja que vuela por un jardín polinizando flores que le disparan monedas que recolecta para comprar sombreros (era fan de los sombreros, el bichillo), y lo hicimos para conseguir un anti-shooter de perspectiva aérea. Era divertido y conseguimos vivir de hacer estas cosas en la industria trabajando muy duro y aunque no sabíamos programar del todo bien. Lo terminamos y lo lanzamos en Xbox Indie Games para la 360. Se llama, pro cierto, *BumblePig*!



BOB ROBERTS
JEFE DE DISEÑO, MONOLITH PRODUCTIONS





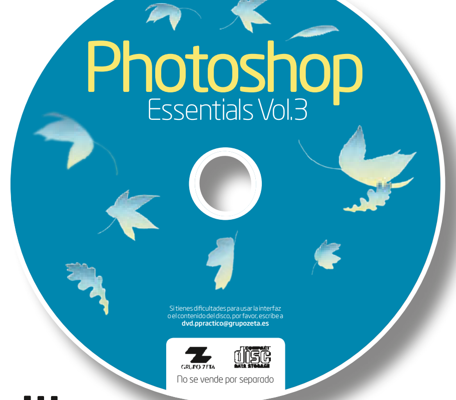
GUÍA EXCLUSIVA

Photoshop Essentials

TODO POR DESCUBRIR



- ✓ Más de 35 tutoriales con las creatividades más impactantes
- ✓ Con los mejores consejos de los profesionales del diseño
- ✓ Técnicas sencillas para aplicar a la composición, la combinación de medios y la ilustración



Incluye **CD-ROM**
con materiales para los cursillos

YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO



SOBREVIVIR A WASTELAND

En un editorial exclusivo, Brian Fargo, el director de Wasteland, habla de la ardua tarea de hacer una secuela 26 años después del original

Parece que han pasado eones, pero en realidad fue a finales de 2011 cuando di una charla en la Shanghai GDC sobre el aciago futuro de este clásico de los CRPG. La industria no parecía ofrecer demasiado a una compañía de mediano tamaño, mucho menos a una que trabajaren lo que a mí me gusta hacer. Los juegos de Facebook, los free-to-play y los juegos multijugador son la moda, pero yo seguía anhelando la experiencia inmersiva de los RPG de verdad en los que te evadías durante horas.

La industria estaba reinventándose a sí misma a un ritmo que hacían parecer los años Noventa como un juego de niños. En un extremo estaban los títulos triple-A que se autodestruían por los siempre en alza costes del desarrollo de videojuego. En el otro, había grupos más pequeños sin barrera de entrada y con mejores herramientas que nunca para lanzar juegos constantemente. La capacidad para promocionarlos se ha convertido en un elemento clave, y sin ella, tus juegos es como si no existieran. ¿Qué puñetas hacer?

Y de pronto, llegó el concepto del crowdfunding. En el pasado, existían dos barreras, las tiendas y las compañías, que decidían si llegabas a las estanterías o si tan siquiera podías lanzarte en una plataforma digital. Sabía que había una audiencia para un CRPG »



“AQUÍ ME HALLO, EN EL PRECIPICIO DEL LANZAMIENTO DE WASTELAND 2, UN JUEGO QUE LLEVO INTENTANDO HACER DESDE HACE 26 AÑOS”
BRIAN FARGO, FUNDADOR DE INXILE ENTERTAINMENT

» ambicioso, pero era incapaz de conseguir apoyo por medios tradicionales. InXile estaba en una encrucijada sobre su futuro cuando leí sobre el éxito de Double Fine en Kickstarter. Supe de golpe que esta era mi única y última oportunidad para hacer este juego.

Habitualmente en este negocio, oyes hablar de la necesidad de un pívot. Esto significa que a veces hace falta un ajuste rápido y significativo de tu estrategia debido a un cambio en el mercado. El crowdfunding ejemplifica esto perfectamente. En poco tiempo, pudimos hacer una campaña que canalizara mi frustración con la financiación tradicional de la industria y que permitiera comunicar el tipo de juego que quería hacer. Sabía que lanzar una campaña era una forma de ser juzgado en público. Si fallaba, lo podrían ver mis amigos, mis compañeros y mi familia. La presión era inmensa. Lanzamos la campaña de Kickstarter el 13 de marzo y la respuesta fue rápido y triunfante: alcanzamos la cuota de nuestra financiación, 900.000 dólares, en 43 horas. ¡Estábamos de vuelta en el negocio de los RPG!

Sin embargo, nuestra relación con la audiencia solo había empezado, pues desde ese momento ya eran parte del proceso de desarrollo. Teníamos una visión muy firme del juego que queríamos hacer y unos elementos básicos muy definidos, pero era hora de dejar entrar más opiniones en el proyecto, que pudieran ser enriquecedoras. Siempre he buscado diferentes opiniones durante el desarrollo de mis juegos, ya sea de departamento de calidad o de compañeros, pero ahora podía hacerlo a lo grande. Una parte de mi sabía que esto de mostrar cosas durante el desarrollo era un riesgo, pero conseguir ese torrente de ideas y opiniones mediante comentarios fue valioso. La interacción siempre ha sido la parte más importante del proceso para mí y contar con miles de personajes inspeccionando mi trabajo desde múltiples perspectivas nos protegía de sorpresas desagradables en el lanzamiento. Suelo decir que no estás haciendo un juego hasta que alguien lo está jugando.

Como parte de las recompensas de nuestro Kickstarter, prometimos una copia anticipada del juego, en parte por este feedback. Pero entonces, varios meses tras el cierre de la campaña, se creó Acceso Anticipado en Steam y decidimos ofrecer la beta del juego a quienes no habían pagado en Kickstarter. Había cierto riesgo en ofrecer una versión temprana de un juego basado en su historia, pero el feedback sería tremendo. Y tanto que lo fue, pues nuestra comunidad ayudó a modelar la interfaz, la economía y los problemas de compatibilidad y nos recordaron cosas importantes. Cuando llegaron las críticas, supe que el juego era mejor gracias a esto.

Cuando pides feedback interno, es complicado ser 100% honesto pues no quieres hacer daño a nadie o piensas que es tarde para corregir algo. Los fans no tienen estos miedos y es importante para nosotros escucharles cuando aún podemos solucionar algo. Veo este programa de beta como una forma de conseguir una respuesta que normalmente se conseguiría tras el lanzamiento antes de acabar el juego, cuando aún se pueden arreglar los problemas.

Más allá de todos los cambios en el desarrollo y la nueva forma de financiarnos, hemos tenido otros efectos positivos. El crowdfunding me ha permitido estrechar lazos con mis compañeros desarrolladores en Obsidian, Larian, Double Fine y otros pequeños estudios. Se ha generado una nueva camaradería en la que nos damos soporte entre nosotros sin pensar en la competitividad que normalmente existe.

Y me siento más conectado con la audiencia en una manera que no era posible en los noventa. En la era de Interplay no había medios sociales ni miles de fans que nos animaran constantemente a trabajar más duro para hacer algo muy especial.

Así aquí me hallo, en el precipicio del lanzamiento de *Wasteland 2*, un juego que llevo intentando hacer desde hace 26 años. No sé si estoy más nervioso ahora, tras su lanzamiento, o con la campaña de Kickstarter. El feedback de nuestros fans, las críticas y las ventas de su lanzamiento nos ayudarán a labrarnos un futuro para poder seguir haciendo los RPG que amamos durante muchos años.

■ EL CRPG, o 'computer role-playing game', fue un pequeño adelanto en la narrativa de los videojuegos.









"SABÍA QUE LANZAR UNA CAMPAÑA ERA UNA FORMA DE SER JUZGADO EN PÚBLICO. SI FALLABA, LO PODRÍAN VER MIS AMIGOS, MIS COMPAÑEROS Y MI FAMILIA. LA PRESIÓN DEL PROYECTO ERA INMENSA"

BRIAN FARGO, FUNDADOR DE INXILE ENTERTAINMENT



■ El exíto de Double Fine en Kickstarter es lo que inspiró a Brian Fargo a perseguir su proyecto de *Wasteland 2* y llegar directamente a los fans.

LAS NO-SECUELAS

CUATRO JUEGOS QUE SE INTENTARON HACER PASAR POR UNA SECUELA

FOUNTAIN OF DREAMS

FORMATO: MS-DOS
LANZAMIENTO: 1990

ORIGINALMENTE PENSADO como la continuación de *Wasteland* (pese a que ni Interplay ni el equipo creativo original estaban implicados), Electronic Arts decidió cortar con la licencia *Wasteland* poco después de que se lanzara. Sin embargo, las similitudes están ahí: hay mecánicas parecidas y un mundo postapocalíptico en Florida. El juego fue muy criticado, particularmente por fans de *Wasteland* debido a su brevedad.

MEANTIME

FORMATO: Apple II
LANZAMIENTO: Cancelado

SU DESARROLLO comenzó en 1989 e Interplay lo planteó como un spin-off *Wasteland* (con el mismo motor y emulando su jugabilidad) ambientado en su propio universo. Por desgracia, no tenía muchos parecidos al margen del mismo corazón: había viajes en el tiempo, que reclutar a figuras históricas como Wernher von Braun o Amelia Earhart y acabar con unos bandidos que querían romper el continuo espacio-tiempo.

FALLOUT

FORMATOS: MS-DOS, PC
LANZAMIENTO: 1997

TODOS SABEMOS que como sucesor espiritual de *Wasteland*, *Fallout* fue desarrollado por Interplay como la secuela de verdad, pero no consiguieron los derechos de vuelta. Sea como fuere, comparten mundos tomados por los salvajes supervivientes de la guerra nuclear, y hasta había referencias a *Wasteland* (por ejemplo, un PNJ llamado Tycho mencionaba a un tal Fat Freddy, de Las Vegas de *Wasteland*).

FALLOUT 3

FORMATOS: PC, PS3, Xbox 360
LANZAMIENTO: 2008

LO QUE la franquicia podría haber sido de haber continuado y haber dado el salto a las 3D. *Fallout 3*, y también *Fallout New Vegas*, consiguieron un retrato muy palpable de los yermos parajes del mundo imaginado alguna vez por *Wasteland*. Es verdad que se alejaron mucho de la fórmula original y que lo RPG es un elemento casi supeditado a la acción, pero los fans de *Wasteland* al menos pudieron ver que su legado estaba vivo.



POR QUÉ ❤...

HALF-LIFE 2

BOB RAFEI, DIRECTOR CREATIVO, BIG RED BUTTON ENTERTAINMENT

Guau. ¿Por dónde empezar? Obviamente, The Legend of Zelda*,* Sonic *y* Mario *jugaron un rol clave en mi pasión por los personajes en tercera persona. Y también he de confesar que* Doom *forjó mi destino como desarrollador de juegos. Sin embargo, tengo que decir que* Half-Life 2 *es mi juego favorito, más que ningún otro, pues jugó el papel más importante para demostrarme lo bien que un título puede unir su apartado narrativo, su historia, con su contexto y su ambientación. Era realmente claro en cuanto a cómo mecánicas y narrativa pueden funcionar juntas para conseguir algo único en nuestro propio medio.*



"Half-Life 2 ilustraba cómo mecánicas y narrativa pueden funcionar juntas para conseguir algo único en nuestro propio medio"

BOB RAFEI, DIRECTOR CREATIVO, BIG RED BUTTON ENTERTAINMENT

FANTASMA DE TELENOVELA

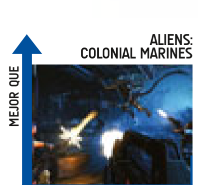
Alien Isolation

DETALLES

GÉNERO: Corre, Ripley, corre
FORMATO: PC, PS4, XBO, PS3, 360
ORIGEN: Reino Unido
COMPAÑÍA: Sega
DESARROLLADOR: The Creative Assembly
PRECIO: 69,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

MEJOR QUE

ALIENS: COLONIAL MARINES





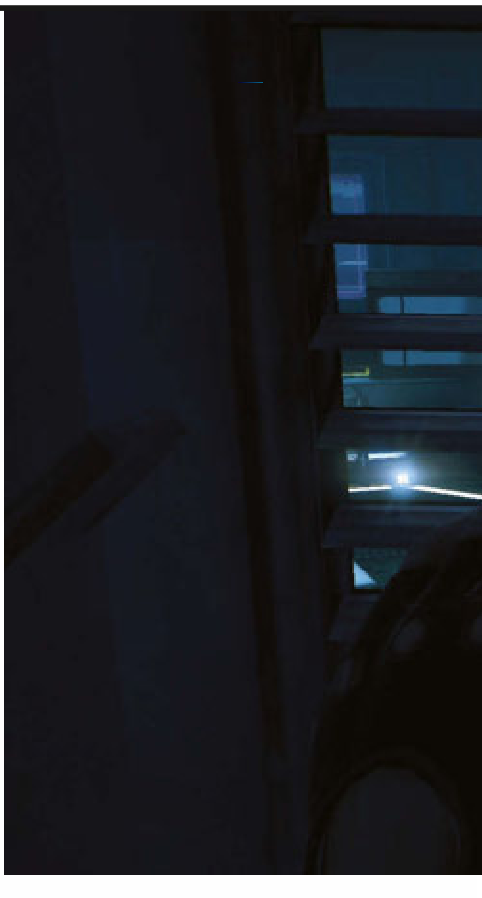
CONDEMNED

TAN BUENO COMO

Siempre hemos creído que la mejor adaptación es la que traiciona. Casi podríamos decir que la que abusa de su referencia: la agarra, la absorbe, la asimila y la regurgita convertida en algo completamente distinto y, por tanto, valioso. Las adaptaciones, secuelas, remakes y demás derivados de la cultura pop industrial que se dedican a imitar a un precedente, hacen un flaco favor a su modelo. Están dando a entender que es inactualizable, que no tiene nada que hacer en los nuevos tiempos. O al menos, eso creíamos hasta que nos topamos con *Alien: Isolation.* Desde ahora, posiblemente entendamos de otra manera muy diferente lo que tiene que hacer una buena adaptación.

Alien: Isolation ofrece un tremebundo trabajo de ambientación por parte de The Creative Assembly: la primera película de *Alien* es replicada aquí con un gusto exquisito. Desde la arquitectura y decoración de las naves a las relaciones tensas y llenas de conflictos de los personajes; de la tecnología como casi un estorbo a la presencia de un solo Alien imperial, indestructible, letal en un sentido casi metafísico; de la recuperación de los androides como seres inquietantes, igual de inhumanos que el xenomorfo, a la concepción de la nave como una enorme ratonera a la que se va, básicamente, a morir. El noventa por ciento del trabajo de *Alien: Isolation* es de atmósfera, y el resto viene rodado. Hay que recordar que la sensación que transmitía la primera película de la franquicia, la de Ridley Scott, era la de indefensión total, de ignorancia absoluta hacia un cosmos, unos seres, una civilización y un proceso reproductivo completamente ajeno al ser humano. Esa y no otra es la sensación que debe transmitir un buen *survival horror*: la de que el jugador está absolutamente superado por criaturas que no quieren diálogo ni comprensión, sino reventarle las entrañas (desde dentro o desde fuera, eso ya según ciclos de crecimiento).

Trabajando la atmósfera, pues, The Creative Assembly ha gestionado el género, y haciéndolo, ha perfilado la mecánica. Porque los *survival horrors* son jugables a través de la atmósfera y el monstruo: todas las estra-



Abajo: A este no lo vas a tumbar ni con granadas. Ojo a su afición a atacar por la espalda, como buen depredador.

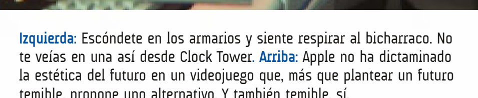


EL JUEGO OBLIGA A PASAR PRÁCTICAMENTE TODO SU DESARROLLO EN CUCLILLAS, ATEMORIZADO CON CADA SONIDO SOSPECHOSO.

MONITORES MONOCROMOS

Es absurdo a estas alturas andar defendiendo la ambientación de un juego como su principal virtud, pero en este caso tiene importancia: la atmósfera repercute en partidas temblequeantes y en enfrentamientos temerosos con el Alien, donde la única opción es correr o morir. Las luces parpadeantes, las paredes redondeadas y casi orgánicas, los monitores funcionando a medias… todo ello hace pensar en una especie de casa encantada en el espacio, tal y como lo era la Nostromo. Y así se añade una impresión implícita para el jugador, y que redondea la sensación de ansiedad: la tecnología es tan cochambrosa en la estación que no es lo que va a salvarte de esta amenaza.





Izquierda: Escóndete en los armarios y siente respirar al bicharraco. No te veías en una así desde Clock Tower. **Arriba:** Apple no ha dictaminado la estética del futuro en un videojuego que, más que plantear un futuro temible, propone uno alternativo. Y también temible, sí.



tegias, decisiones y planes que emprende el jugador de *Alien: Isolation* lo hace por culpa del monstruo, y ahí está toda la grandeza del juego, y sin duda también lo que hará que muchos fanáticos del gatillo fácil tuerzan el morro. El título obliga a pasar prácticamente todo su desarrollo en cuclillas, con el jugador atemorizado por cada sonido sospechoso, rezando para que tras la próxima puerta no haya un xenomorfo con ganas de baile. Sus movimientos son aleatorios, y por tanto un tiroteo o una puerta que hace más ruido del debido puede atraerlo… O no. La incertidumbre constante viene, de nuevo, debido tanto a la atmósfera como a la mecánica. Porque The Creative Assembly nunca habían desarrollado un juego en primera persona y se nota. Con una mezcla de chulería y refrescante ingenuidad, hacen al jugador desconfiar de cada sombra, no le permiten que corra demasiado rápido porque en cualquier sitio puede acechar un bicharraco, y hacen de las balas y los zarpazos trampas mortales, como en la vida real. Recuperan decisiones que en los juegos de hace no tantos años venían dictados por las limitaciones técnicas, como la obligatoriedad del salvado manual (dolorosamente lento, y ahí sí que han demostrado un sadismo muy calculado), y lo hacen con un descarado «¿Por qué no?». ¿Por qué no vamos a complicar las cosas, por qué vamos a dar respiro al jugador, por qué, si lo podemos tener en tensión todo el rato, lo vamos a tener en tensión solo a rachas?

Con este juvenil corte de mangas al género y a la industria, propio de programadores independientes (la tensión y buen gusto a la hora de crear terror y suspense ha sido acertadamente comparado con el indie *Amnesia*) *Alien: Isolation* plantea, desde una posición absolutamente inaudita (una adaptación de una franquicia con múltiples ramificaciones en todo tipo de medios, y no todas de calidad sobresaliente) una reivindicación de un género clásico y que, está claro, tiene mucho que contar gracias a los nuevos medios y las nuevas tecnologías. Al fin y al cabo, qué hay más intemporal que mantener a alguien acurrucado en una esquina de la habitación.

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

DURACIÓN Aquí nunca hemos sido de defender lo de "burro grande, ande o no ande". El juego se extiende algo más de lo necesario, lo que repercute en la intensidad de la aventura.

JOHN TONES



VEREDICTO 9/10

EN EL ESPACIO NADIE PUEDE SALVAR PARTIDA

LA GUERRA... NO CAMBIA

Wasteland 2

Estamos condicionados para pensar que, en términos de videojuegos, cuanto más tengas que esperar para una secuela, peor. *Wasteland 2* ha tardado 26 años en llegar, así que tiene que ser horrible, ¿no? Pues no. De hecho, *Wasteland 2* es todo lo que podrías desear de una secuela de uno de los mejores RPGs de los ochenta: fiel al original y actualizando elementos del clásico que dibujarán una sonrisa en el rostro de cualquier fan que se precie, todo ello sin descuidar una modernización de la experiencia que la hacen más accesible y sencilla que el árido primer juego.

Pero *Wasteland 2* no solo es un título para fans con callo: es un juego de rol que cualquier recién llegado puede probar y disfrutar. Es una aventura justa, diseñada con cuidado y escrita con talento, con multitud de opciones y con un tono consistente (seria y oscura, pero también divertida y satírica). Básicamente, el juego que los fans querían. Y no solo los de *Wasteland*: cualquier fan de los videojuegos que no tenga el gusto machacado por las grandes producciones encontrará indudables atractivos en la propuesta de *Wasteland 2*.

Tomas el control de un equipo de Rangers del Desierto, que tienen la misión de (intentar) llevar el orden y la ley a un mundo que, literalmente, ha reventado. Docenas de misiones y cientos de opciones se desplegarán ante ti, y tendrás que decidir cómo configurar tu equipo y cómo se tiene que comportar.

El juego no pierde mucho tiempo antes de lanzarte a esos páramos desolados. Desde ese momento, eres libre para hacer lo que te plazca. De hecho, *antes* de eso ya eres libre para hacerlo. Intenta excavar en la tumba del Ranger recientemente fallecido junto a la que empiezas el juego y mira lo que pasa. Sí, amigo, puedes hacer que los Rangers del Desierto te odien desde el primer momento, lo que cambia el juego por completo. Ése es el tipo de libertad de elección que permanece ausente de los grandes lanzamientos *mainstream*, y es estupendo que haya títulos que se atrevan a replantearlo todo desde cero. Simplemente, acuérdate de ir salvando la partida a menudo.

En cualquier caso, una vez estás en el exterior, *Wasteland 2* no perdona, aunque no es un juego imposible. Es duro, sin duda, y más de una vez un rifle encasquillado será razón más que suficiente para que te vuelvas

DETALLES

PLATAFORMA: PC
OTROS FORMATOS: Mac, Linux
ORIGEN: USA
COMPAÑÍA: inXile Entertainment
DESARROLLADOR: inXile Entertainment
PRECIO: 29'95€
LANZAMIENTO: A la venta
JUGADORES: 1

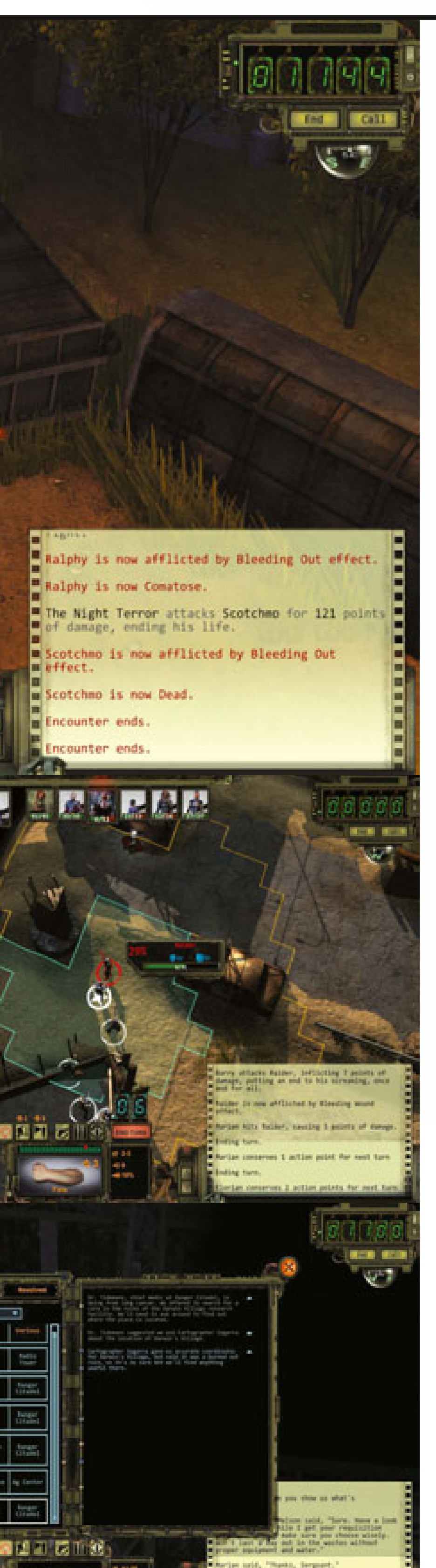


Arriba: No es el juego más difícil con el que te puedes topar, pero comete unos cuantos errores en *Wasteland 2* y el juego te castigará sin piedad. Y si no revives a esos personajes usando tu habilidad de cirujano, morirán sin remedio. Pobre Barry...



MEEEEMORIIIEEEEEESS...

Suceden muchísimas cosas en *Wasteland 2*. Tantas que los desarrolladores aseguran que es imposible verlo todo en una sola partida. De hecho, ni dándole un par de vueltas al juego. Y algunas de las cosas que puedes ver, escuchar y descubrir en *Wasteland 2* no significarán nada para ti si no jugaste al original hasta la extenuación (y aún recuerdas encuentros y conversaciones específicas). Estos guiños (insignificantes en el panorama global del juego) demuestran hasta qué punto se ha puesto atención y cariño en este *Wasteland*. Sus creadores adoran tanto el original que se permiten lanzar referencias a aquella aventura 26 años después su lanzamiento, sin molestarse en dar ninguna explicación. Y eso, tal y como están las cosas, irónicamente, resulta refrescante.





FAQs

¿ES DIFÍCIL?
Te puede dar algún dolor de cabeza si no has jugado a ningún rolazo de vieja escuela antes, pero es accesible.

¿ES MUY OSCURO?
Tiene partes asombrosamente divertidas, pero ese humor no enmascara el hecho de que estás en un mundo horrible y roto.

¿ES COMO FALLOUT?
Sí, pero es que, técnicamente, *Fallout* era como *Wasteland*.

a zampar la pantalla de *game over*. Pero en muchas otras ocasiones, tu francotirador perderá la compostura, y disparando a lo loco hará un daño crítico a un caníbal que parecía imparable. Nunca podrás prevenir nada, y eso es lo que hace que cada combate en este juego sea único y diferente: nada que ver con esos JRPG que rebosan batallas aleatorias y aburridas.

MEJORADO
SUPERANDO EL ORIGINAL

TODO MULTIPLICADO: Obviamente no son juegos con el mismo aspecto, pero hay muchos elementos en *Wasteland 2* que serán muy reconocibles para los fans del original. Excepto una cosa: este es *mejor*.

Aunque siempre tendrás la opción de evitar o, al menos, esquivar esos encuentros, a menudo te verás lanzándote de cabeza a los combates. ¿Por qué? Por el botín, por supuesto. *Wasteland 2* no asfixia al jugador con equipo, munición o botiquines. Tendrá suficiente suministro de todo eso, pero solo si dedica tiempo a arrebatárselo a los habitantes del Páramo. Hay cientos de armas y miles de otros objetos, desde la copia oculta de algo llamado 'Wasteland', a un nuevo par de pantalones y chatarra, pasando por increíbles fusiles de energía que literalmente derriten a los enemigos.

Hay mucho por encontrar en el juego, y una buena parte de ello es útil, aunque lo cierto es que la mayoría lo venderás al primero que puedas, como sucede con cualquier otro juego basado en inventarios nutridos. Esta típica fiebre por el botín y la rapiña se suma a los aspectos ya mencionados (libertad de elección y exploración, crear un equipo, la forma que tengas de aproximarte a los obstáculos, literal y metafóricamente) para hacer de *Wasteland 2* una experiencia hipnótica, y una que puede absorber todo tu tiempo libre si le dejas. A veces, también aunque no le dejes. Es profundo, tiene una personalidad única y una atmósfera tan conseguida que a menudo se te secará la garganta como si estuvieras masticando arena de verdad. Es un homenaje a los rolazos de antaño, pero con la fórmula infalible de entonces bien actualizada.

Casi seguro que encontrarás problemas en el juego, por mucho que elogiemos sus indudables virtudes. Visualmente no va a

WASTELAND 2 ES TODO LO QUE PROMETÍA: UN ECO DEL PASADO QUE, A LA VEZ, SE SIENTE INDUDABLEMENTE CONTEMPORÁNEO.



Arriba: La gestión del inventario es algo lenta y aparatosa, y es tan necesario acceder a él durante el desarrollo del juego que puede ser un pequeño tostón. Pero solo un poco. Izquierda: No te vas a quedar sin cosas que hacer, estés en Arizona o en Los Ángeles. Tampoco podrás hacerlo todo en una primera vuelta, lo que garantiza que volverás al juego varias veces.

hacer que nadie se desmaye, y no logra desprenderse de la sensación de que, en el fondo, es un juego hecho con Unity. Pero el aspecto no lo es todo, el juego va como un tiro y el mundo que ofrece es tan complejo y lleno de detalles (en los escenarios, en la perfecta música, en los efectos sonoros), que la inmersión es total. La brillantez gráfica pasa a un segundo plano.

Hay también algunos elementos irritantes en el manejo (todo lo relativo al inventario, intercambiar objetos entre los miembros del equipo), ya que no resultan todo lo fluidos que sería de desear. Pero como con los gráficos, no importa. Es una inconveniencia menor que posiblemente se vea mejorada en las actualizaciones.

Wasteland 2 es lo que prometió que sería: un juego fantástico, un eco del pasado que se siente a la vez contemporáneo, y un juego hecho con tanto amor y pasión que agradeces los 26 años que ha llevado hacerlo. Ojalá hubiera más proyectos de Kickstarter así.



26 AÑOS: VALIÓ LA PENA ESPERAR CADA UNO DE ELLOS



ENTRANDO EN MORDOR COMO SI NADA

La Tierra-Media: Sombras de Mordor

Ha habido cierta polémica entorno a *La Tierra-Media: Sombras de Mordor*. Se le ha acusado de cierta pereza en cuanto a sus mecánicas centrales, pues parece calcar a otros juegos del género. También cuenta con la negatividad asociada a todo título que parte de una licencia cinematográfica. Y luego está que la mayoría de los juegos sobre *El Señor de los Anillos* son una mierda. Imaginad nuestra sorpresa cuando resulta que *Sombras de Mordor* no solo no sufre de esos problemas sino que es un juego de acción muy entretenido.

Lo mejor del juego es su sistema de némesis. Extendida por toda la tierra de Mordor, existe una jerarquía de orcos que cambia dependiendo de tus interacciones con el mundo, pero también de sus miembros. Es una mecánica muy extensiva que condiciona y moldeo tus encuentros con los urkus dependiendo de tus acciones anteriores. Y todos tienen taras y personalidad propias. Por ejemplo, tras varios encuentros con Hura el Erudito, quien nos mató dos veces y huyó otra del combate, conoció su final a manos de nuestro héroe Talion, no sin que antes nos fijáramos en las vendas que llevaba por las heridos infligidas previamente.

Ésta es una forma peculiar pero profunda de establecer una relación con tu enemigo, aunque sea una muy tóxica llena de venganzas, asaltos a vida o muerte y todo eso. De hecho, nuestras diez primeras horas con el juego las pasamos básicamente 'haciendo amigos' con todos esos orcos que aparecen en nuestra lista y que vamos desvelando de sacarle información a leches a sus aliados. No es que consiguiéramos nada, pues a orco muerto, nuevo orco que se las da de líder y decide ponerse a mandar.

Este sistema se aferra a la narrativa del juego: Talion vio cómo la Mano Negra mataba a su familia (típico tropo que enfadaría a cualquier feminista, y con mucha razón) y decide vengarse con ayuda de un espectro que le da poderes. Acabar con la Mano Negra implica empaparse en la sangre de los Capitanes y Caudillos de la jerarquía orca y usar en nuestro favor este sistema de némesis mientras completamos misiones. Es imprescindible emplear a los capitanes para obtener información sobre los caudillos y sus aliados próximos, pues estos últimos pueden ser cazados y manipulados para nuestros propios fines. Esto último solo se puede hacer

AL DETALLE

FORMATO: PlayStation 4
ORIGEN: EEUU
ORIGEN: PC, PlayStation 3, Xbox 360, Xbox One
COMPAÑÍA: Warner Bros. Interactive Entertainment
DESARROLLADOR: Monolith Productions
PRECIO: 59,99 €
LANZAMIENTO: 30 de septiembre
JUGADORES: 1

UNOS BUENOS COMBOS PUEDEN CONVERTIR UN GRUPO DE ORCOS EN CARNE PARA HAMBURGUESAS

FAQ

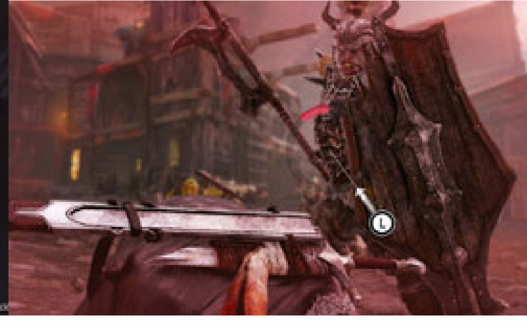
¿ALGÚN HOBBIT?
Ninguno. El juego transcurre tras las Puertas Negras de Mordor y de ahí no sale.

¿MUCHO GORE?
El necesario, aunque no sé si cortar cabezas a orcos es tan llamativo como hacer lo propio con un ser humano. Sea como fuere, mucho más gore que en otras representaciones del mundo del buenazo de Tolkien, que dudo que aprobara este juego si siguiera vivo.

¿ES MUY GRANDE?
No es un mundo abierto como el de otros juegos por el estilo, pero se adapta bien al tipo de jugabilidad y no hay relleno.



Izquierda: Si entras en el Mundo Fantasmal, ralentizarás el tiempo y apuntarás mejor. Eso sí, el arco no tiene flechas infinitas, de modo que no te olvides de obtenerlas debilitando o marcando al enemigo.



Derecha: Los orcos tienen sus propios objetivos y medran en la jerarquía a costa de tu vida o por sus propios méritos.

Abajo: Si enlazas ataques, podrás lanzar una ejecución instantánea, que se duplica con una mejora y que convierte cada combate una carnicería.

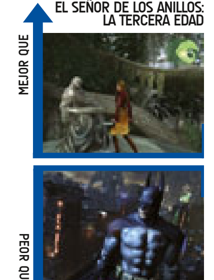




EL SEÑOR DE LAS RUNAS

La experiencia y las mejoras son fundamentales en *Sombras de Mordor*. Cuando matas a un Capitán, obtendrás una runa, y dependiendo de cómo lo hayas ejecutado, ésta será para la espada, el arco o la daga. Cada runa permite ciertas bonificaciones, como recargar tu puntería élfica si matas a un enemigo con un flechazo en la cabeza. Por su parte, la experiencia se obtiene completando misiones por el mapa y se gasta desbloqueando más huecos para runas o mejorando características básicas, como vida o cantidad de flechas. Y luego está el poder, con el que consigues nuevas habilidades.

MEJOR QUE: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA TERCERA EDAD



PEOR QUE: BATMAN: ARKHAM CITY

ya avanzada la historia, pero es el elemento que completa la mecánica del juego. El éxito de este sistema radica, pues, en que crea un ciclo sin fin de combates con cierta dificultad y orcos con personalidad que siempre sirve a un fin último al margen de la diversión propiciada por el sistema de lucha.

Por supuesto, este último no es tan original como el sistema de némesis, pues calca el trabajo de Rocksteady en la saga *Arkham* de Batman. Lo que está claro es que la visión de Monolith de la licencia es bastante efectiva gracias a este dinámico baile de espadazos y combos que pueden convertir un grupo de cien orcos en carne picada en apenas unos pocos minutos.

Este sistema de combos está potenciado por las habilidades de espectro. Cuando entras en el mundo espectral, además de acordardarte del modo detective de Batman, podrás añadir cierta variedad al combate. Lo más importante es el uso del arco, que permite atacar sin ser visto o usar un teletransporte para reducir distancias a la vez que atacas a un orco. Lo más impresionante, sin embargo, es la habilidad de dominación, que permite controlar las mentes orcas, interrogarlos y usarlos contra sus propios maestros. Una vez se consigue la habilidad de dominar enemigos dentro del combate, matar orcos mientras conviertes a otros para que luchen a tu lado da un nuevo giro al sistema de lucha. A mejor.

Esto del mundo espectral y las habilidades místicas está entremezclado con el trasfondo del mundo de Tolkien. El espectro que nos ayuda es ni más ni menos que Celebrimbor, elfo forjador de los Anillos de Poder. El destino lo ha unido a Talion y juntos tienen que recorrer Mordor, donde se encontrarán con alguna cara familiar, como la de Gollum. Como podréis venir imaginando, el tono de la historia está a mil millas del de los libros e incluso del de las películas, cayendo en momentos 'oscuros' porque sí.

En todo caso, la mayoría del tiempo, la historia e fácil de seguir y el mundo en sí es atractivo. Mordor era un mundo devastado y negro en los libros y las películas, con magma por doquier y la torre de Sauron presidiendo, pero en *Sombras de Mordor*, que sucede mucho antes de los acontecimientos de *El Señor de los Anillos* pero justo después de *El Hobbit*, sus tierras están mucho más sanas y plagadas de vida. Eso ha permitido muchas libertades al equipo de desarrollo, pero no han terminado de aprovecharla bien: solo hay estructuras medio derruidas y algunos campamentos orcos. El vacío generalizado no está justificado y no permite aprovechar las mecánicas de libre movimiento o de sigilo a lo *Assassin's Creed* que integra el juego.

LA HUELLA
LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

¿SABES LO QUE SIGNIFICA LA PALABRA NÉMESIS?
El sistema de Némesis convierte la manipulación de orcos en algo dinámico y divertido que encaja muy bien con el resto del juego. A ver quién se lo copia.

Es una lástima que el resto de elementos de *Sombras de Mordor* no estén a la altura de la originalidad y efectividad del sistema de némesis, pero al menos consigue algo inaudito: que los orcos sean más interesantes que el plantel de protagonistas humanos. Y aunque Monolith le debe muchos favores a otros juegos, otros estudios podrían enarbolar la palabra plagio casi con razón, el toque propio que añade a esta mezcla mil veces vista es sorprendentemente innovador y extensivo, algo que lo coloca como uno de los mejores juegos de esta recta final de año. *Sombras de Mordor,* pues, consigue que pasemos horas sin hacer otra cosa que matar orcos con nombres propios sin que nunca lleguemos a aburrirnos y sin mancillar demasiado el legado de Tolkien.

BRUNO LOUVIERS

VEREDICTO 8/10
EL MEJOR JUEGO 'BASADO' EN EL MUNDO DE TOLKIEN

JACK ES GUAPO TAMBIÉN POR DENTRO

Borderlands The Pre-Sequel

Como a *Borderlands 3* le quedan unos cuantos años para ser realidad, qué menos que lanzar otro entre medias para que la gente no eche de menos la saga, habrá pensado en Gearbox. No es un mal razonamiento, pero *Borderlands* necesitaba descansar, de verdad. Quitarle el número a este episodio tan válido como los otros dos es un truco un poquito barato para evitar eso de que las terceras partes son las peores. *The Pre-Sequel* no es mejor ni peor, es sencillamente más de lo mismo sin añadir más que una forma diferente de saltar y un homenaje constante al final de *Desafío Total* en forma de personajes que se ahogan por falta de oxígeno en la luna de Pandora, Elpis.

Así que sí, hay cuatro nuevos personajes, con cuatro formas de plantearse el combate de tiros con chorrotropecientos tipos diferentes de armas que rescatas de los cadáveres de tus enemigos caídos o de cofres que mejor no preguntes por qué están ahí y nadie más los ha cogido antes. Es un maldito videojuego de pegar tiros en la luna con un robot bocazas, un loco de los drones, una amazona con escudo de hoplita y una versión femenina de Indiana Jones que no es Lara Croft: dale un respiro. Todos son viejos conocidos de la saga, pero la novedad en este plantel es Claptrap, no porque sea especialmente útil o novedoso como personaje, sino porque es él y su habilidad es una perfecta representación de su desequilibrio. Al activarla consigue los poderes de un personaje previo de los juegos, al azar, sin que tú puedas hacer nada. Esto, y que Jack el Guapo es tu aliado, no tu enemigo. La historia explica su caída mediante el flashback de un personaje, en el que comentan de vez en cuando los protagonistas de Borderlands 2. Vamos, que a nivel de guión sigue siendo fabuloso y su sentido del humor sigue estando por encima

AL DETALLE

GÉNERO: Loot & Shoot
FORMATO: PC, PS3, 360
ORIGEN: US
COMPAÑÍA: 2K Games
DESARROLLADOR: 2K Games Australia
PRECIO: 49,99 €
LANZAMIENTO: 17 de octubre
JUGADORES: 1-4

Derecha: E la tiensa podrás conseguir todo tipo de armamento y útiles que te vendrán muy bien.

MEJOR QUE WARFRAME

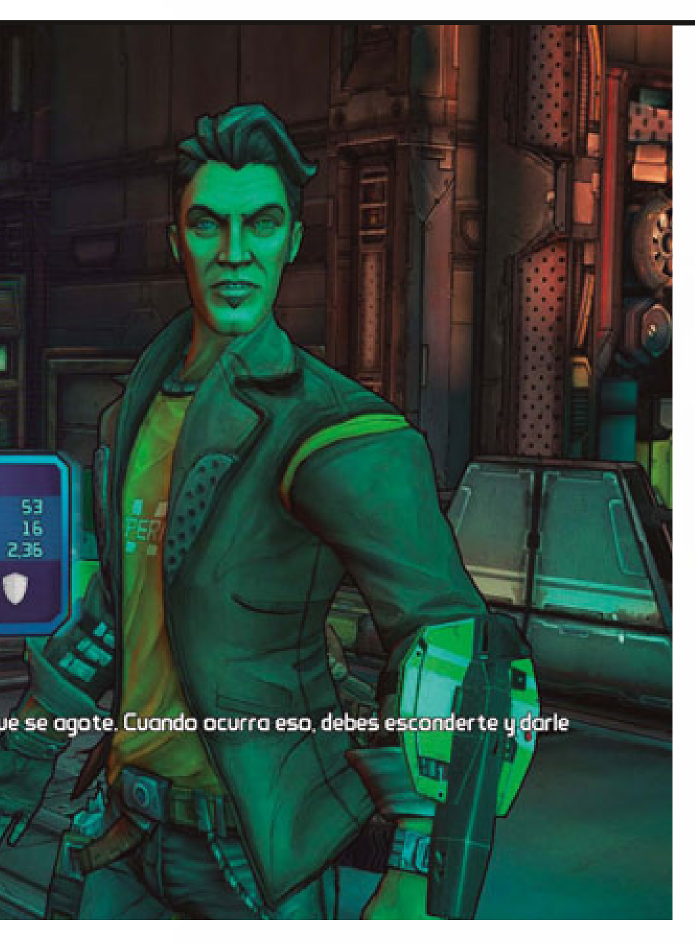


PEOR QUE DESTINY

LA FÓRMULA YA NO ES TAN FRESCA, PERO SIGUE SIENDO UNA COMEDIA GENIAL CON CONTENIDO DE SOBRA









Arriba: La mecánica del oxígeno no estorba tanto como parece. Sí, tienes que recurrir a determinadas estancias cada cierto tiempo, pero el diseño de escenarios hace que nunca sufras demasiado para encontrar un lugar donde recargar tu oxígeno.

de la media de esta industria, incluso si Anthony Burch no ha tenido nada que ver con él esta vez.

El problema de este juego está, en parte, en que abusa de las concesiones de los anteriores juegos. Morir nunca ha importado demasiado en esta saga, porque volvías al ataque con unas penalizaciones ínfimas, pero *The Pre-Sequel* abusa de esta idea. Al menos, soluciona uno de los problemas de la serie: el movimiento. Ir dando brincos por ahí es algo entretenido, y esto se contagia a los combates, tanto por la verticalidad de la acción como porque puedes machacar a los enemigos con una caída desde el cielo. Ya no hay que estar dando vueltas en círculos y taparse tras una roca, y todo gracias a la baja gravedad de la luna, donde no hay oxígeno. Por cierto, llevas un casco todo el rato que te concede un porcentaje siempre menguante de aire que tienes que rellenar en zonas concretas del mapa. En definitiva, todo esto lo convierte en el *Borderlands* con el mejor sistema de combate de los tres, aunque desaprovechado por esa ingente cantidad de muertes que puedes enlazar sin que te importe nada unas narices.

Hablemos ahora del mundo del juego. También está mejor planteado, y es gracias a las misiones secundarias, que incitan a explorarlo quizá no en profundidad, pero sin con los objetivos más claros y con recompensas importantísimas. Una de ellas desbloqueaba un sistema para consumir objetos que ya no queremos para obtener uno nuevo al azar. Esto quizá hace el juego más sencillo y una experiencia más asequible si se decide jugar en solitario, sobre todo porque los enemigos han dejado de ser esponjas de balas en los momentos más avanzados de la aventura.

Todo esto suena de miedo, pero ojalá lo hubieran implantado en *Borderlands 2*. Tras dos títulos realmente parecidos, llegar a un tercero que pule los últimos bordes de la fórmula es pesado. Al fin y al cabo, sigue siendo un juego de muchas horas, de hacer muchas misiones, de pegar muchos tiros y de conseguir las armas más absurdas y raras matando otro buen puñado de tíos entre misión y misión.

¿Me estoy quejando de que *Borderlands: The Pre-Sequel* sea totalmente fiel a la fórmula de la saga? Realmente, no. Me quejo de que sacar un juego más sin añadir nada realmente innovador, con personajes que nos conocemos de otros momentos del juego y con el mismo personaje contándonos chistes, la mayoría fantásticos, sí, al oído otra vez; que todo esto es un poco aburrido porque ya lo he hecho dos veces.

Está claro que jugarlo con amigos puede paliar las sensaciones de déjà vu y que los retoques que introduce son geniales. Si no habéis jugado a *Borderlands 2* o lo habéis hecho solo cuando se lanzó, sumadle un punto más a esta nota. O si sois fans de la saga y buscáis más de lo mismo. Si no tenéis tiempo en vuestras vidas y os gustaría un *Borderlands* diferente, quedaos con el ocho.

BRUNO LOUVIERS

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

NO ES UNA TERCERA PARTE: Desde luego, quienes vengan al juego buscando algo realmente novedoso se van a dar con un canto en los dientes. La luna mola, pero nada ha cambiado demasiado.



VEREDICTO 8/10

SI NO TE GUSTA DESTINY, QUIZÁ ESTE SEA TU JUEGO

FAQs

¿UN BURRILLÓN DE ARMAS?
Ni más ni menos. Aunque la idea siempre ha sido tramposa, Borderlands sigue destacando por la posibilidad de conseguir un armamento ridículo y extremadamente peligroso.

¿QUÉ TAL LOS NUEVOS PERSONAJES?
Bueno. Ninguno tiene el carisma trabajado en Borderlands 2, aunque ahora al menos hablan un poco entre enemigo muerto y enemigo muerto.

¿QUÉ TAL SE JUEGA EN COOPERATIVO?
Genial, como siempre. Diría que en PC las cosas son un poco más rápidas y estables que en Bordelands 2, pero el caso es que no tengo queja en este sentido.



Izquierda: Claptrap es un personaje fantástico, tan como secundario como personaje principal, aunque sus habilidades no sean tan satisfactorias como las de sus compañeros. Somos fans de Athena, en particular, y de que haya paridad de género entre los protagonistas

BOSTEZOS EXCLUSIVOS

Driveclub

Driveclub empezó presentándose como el portento gráfico de PS4 y a acabado siendo un juego atrapado entre los juegos de la temporada alta de septiembre, octubre y noviembre y un competidor, _Forza Horizon 2_, muy duro y también exclusivo, como él. Esto no sería tan grave si el juego hubiese funcionado como era debido pero, oh, avatares del destino: el online estaba roto, y ni funcionaba para los que compraron el juego ni ha funcionado aún para los que esperaban su prometida versión gratuita para PlayStation Plus, que sigue desaparecida casi un mes después del lanzamiento. Pero aún así: esto no importaría nada si el juego fuera bueno. Problema: no es para tirar cohetes.

La idea tras el juego no estaba nada mal, y seguramente tras el reportaje de hace unas páginas, tengáis también sepáis cómo se concibió el juego, pero no ha funcionado como se esperaba. Lo de montar una red social por encima de todo el apartado jugable está bien: cómo mezcla la presencia de tus amigos con el hecho de no tener que esperarlos en el lobby de una sala de matchmaking para competir con ello es todo un acierto. En prácticamente cualquier carrera, podrás ver los récords de otros jugadores. *Driveclub* te propone siempre superar esas hazañas, lanzando automáticamente el reto en cuanto llegas a la zona de la pista donde ese récord se ha producido. Si lo superas, de lujo. Si no, sigues corriendo tu carrera por donde ibas. Cada pista tiene normalmente un buen puñado de estos retos, y mantener la atención sobre ellos es parte de la gracia del juego. Esto funciona bien y está bien integrado con la 'red social' y los clubs, que son el nombre que dan en Evolution a los clanes con acceso para todo el mundo.

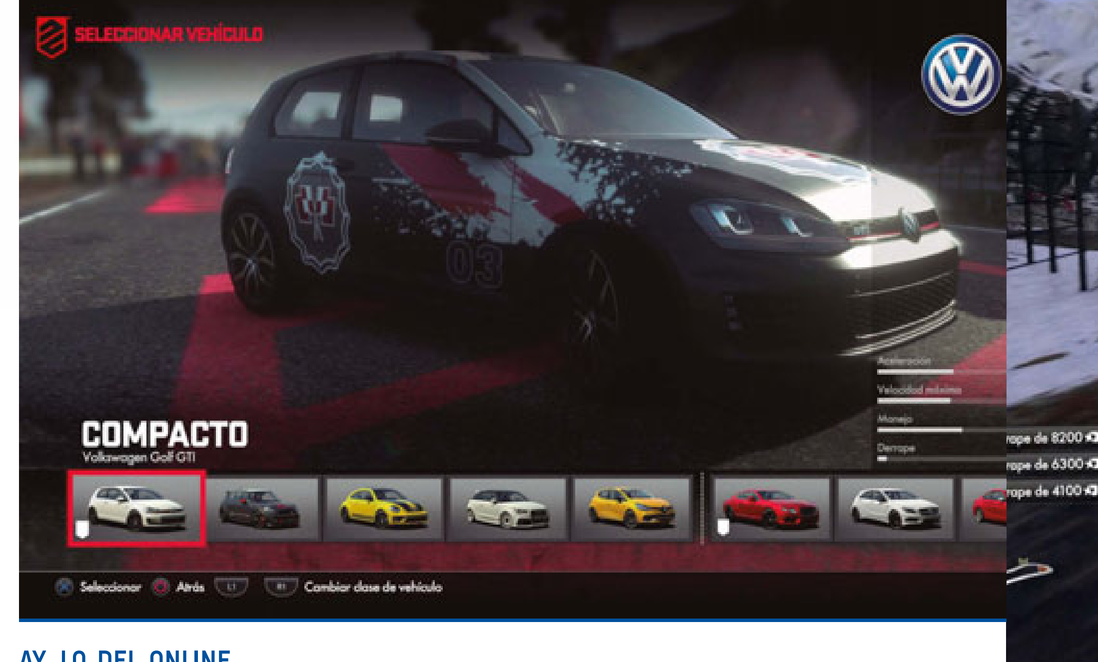
Este sistema se beneficiaría mucho si *Driveclub* tuviera una identidad propia y no pareciese, entre retos, modos y estilo de conducción, una mezcla homogénea de diferentes competidores. Las pinceladas de *Gran Turismo* y *Forza* son tan gruesas que tapan ese elemento social, por mucho que te salte a la cara. Y es que no se pueden evidenciar esas penalizaciones propias de un juego de simulación que, sin embargo, están integradas en un o con un control más

AL DETALLE

GÉNERO: Brum, brum
FORMATO: PS4
ORIGEN: Reino Unido
COMPAÑÍA: Sony Europe
DESARROLLADOR: Evolution Studios
PRECIO: 59,99€ 39,99 € (Playstation Plus)
LANZAMIENTO: 8 de octubre de 2014
JUGADORES: 1-8



Derecha: Gráficamente, este juego es un prodigio, una demostración de la fidelidad gráfica que puede alcanzar PS4 con un poco de esfuerzo y un estudio interno sacando rendimiento al hardware desde hace un par de años. Esperamos ver más juegos así de cara a 2015.



AY, LO DEL ONLINE

Aún pasadas bastantes semanas de su lanzamiento, suficientes como para que la revista haya salido, el online de Driveclub sigue dando problemas importantes: muchos usuarios no se pueden conectar y otros tantos tienen mucha inestabilidad. Para solucionarlo, Evolution ha decidido tumbar varias de las características de su mundo social online y, esto es lo peor de todo, no permitir a los jugadores de PlayStation Plus ni descargar ni mucho menos jugar a la versión limitada que recibirán gratis. Para colmo, parece ser que las versiones digitales del juego se corrompen al descargarlas, así que todo son palos para un juego que llega un año con retraso y con problemas. ¿Cómo puñetas es posible? Está claro que en Evolution Studios van a rodar cabezas a medio plazo, porque esto es lo peor que podría pasarle a un juego con dos retrasos en su lanzamiento.



PEOR QUE

FORZA HORIZON





GRAN TURISMO 6

TAN BUENO COMO

FAQ

¿CUÁNTOS COCHES? ¿Y CIRCUITOS?
En total, 50 coches, 55 circuitos, 5 localizaciones mundiales (donde se ambientan los circuitos) y 50 eventos de tour.

¿QUÉ TIENE LA VERSIÓN DE PLAYSTATION PLUS?
Más bien qué no tiene: la versión para suscriptores del Plus tiene 11 circuitos de la India, 10 coches y acceso a todos los modos de juego, que esto último está bien.

cercano al arcade. El control de Driveclub está demasiado dirigido, no por culpa en sí del mando o de las ayudas del juego, sino porque todos los coches parecen iguales. El comportamiento a altas velocidades no parece el adecuado y casi da la sensación de que el cambio entre coche y coche es más una cuestión estética que de usabilidad, lo que es sorprendente en un juego de estas características. Pensaba que el catálogo de pocos coches permitiría diferenciarlos más entre sí, pero no: el objetivo parece que era crear unos vehículos muy bonitos y ya está.

Esto se nota también en su estructura. Aunque hay modos y cosas sociales y muchas movidas que nunca terminan de explotarse, todo el conjunto parece supeditado a mostrar esos coches del catálogo. No es algo malo a priori, pero es imposible evitar la sensación de que estás dejándote algo del juego por mirar en esos menús. No es así, por desgracia.

Driveclub apoya todo su peso jugable en el modo tour, que te lleva por cinco localizaciones del mundo a diferentes pistas, pero que parece una lista sin alma de la compra donde la fruta y la carne han sido sustituidos por circuitos que tienes que visitar. Obviamente, son preciosos y están recreados con un detallismo que solo un estudio interno de Sony podría obtener. Otra cosa es que hayan tenido un año extra para mejorar el juego en general y no hayan visto que su modo más importante es aburrido, repetitivo y ausente de toda novedad. Nueva generación gráfica, pero no jugable, vamos.

Lo mismo podría decirse en general de los circuitos y las opciones casi inexistentes de los vehículos o el control. Entendemos que en esto último Evolution no ha querido crear diferencias entre los jugadores novatos y más avanzados que se encuentran en el online, pero lo primero es un poco molesto. Aunque se agradecen las localizaciones exóticas (pocos juegos de coches deciden apostar por Noruega para sus pistas), ninguna ofrece un momento memorable de diseño. Otra cosa es que sus vistas sean espectaculares y que hasta el último reflejo del coche nos maraville.

El problema, pues, con *Driveclub,* es que no tiene pasión, no tiene esa dosis de adrenalina que uno espera de un juego de conducción. Por muy bien que funcionen los retos dentro de las pistas en sí, estos no terminan de justificar la aburrida progresión de niveles y rangos o lo aburrido de sus modos de juego. Y sin el sistema online a pleno rendimiento, sus cuestiones sociales no están del todo explotadas ni es posible disfrutar del modo multijugador, que sí nos ha regalado momentos más diversos y profundos que jugando solo.

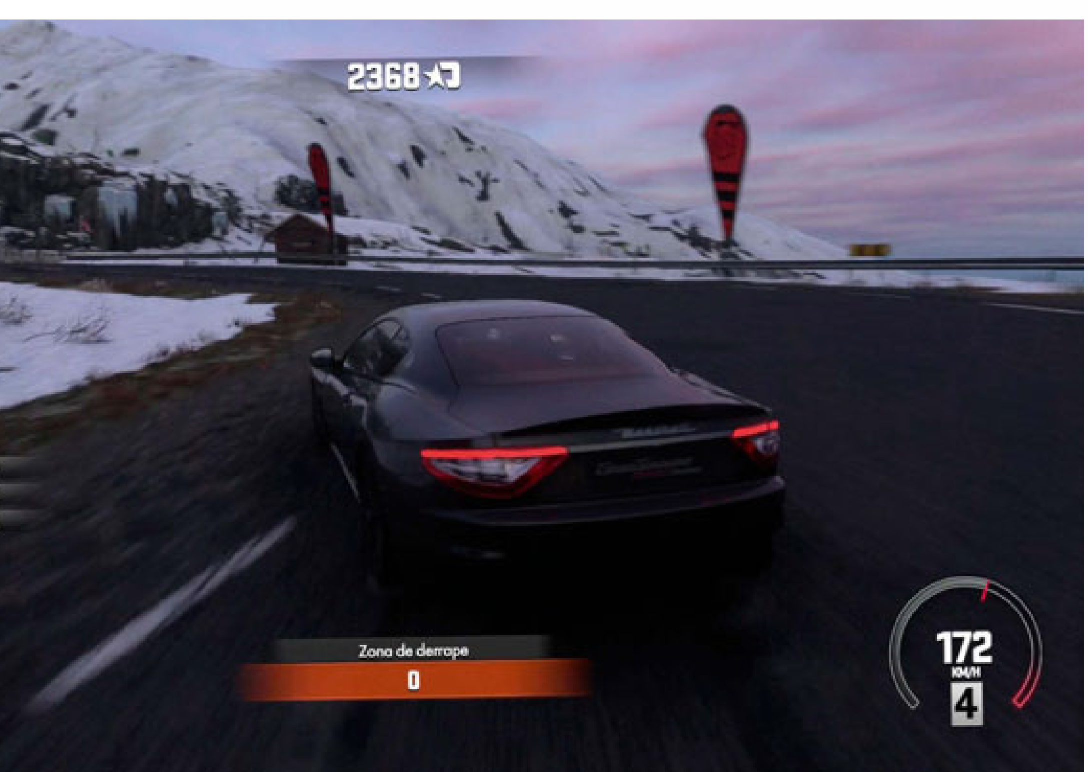
En resumidas cuentas, hay que decir que Evolution ha conseguido un bodegón, algo bonito, pero falto de vida.

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

VARIEDAD: El mayor pecado de un juego de conducción es volverse repetitivo y que sus objetivos no sean satisfactorios. Coleccionar de coches mola en la realidad, pero no con recreaciones digitales...

LA EXPERIENCIA SOCIAL ES UNA BUENA IDEA QUE LASTRAN LOS ABURRIDOS MODOS DE JUEGO



Arriba: Evolution ha presumido mucho de cómo afectan a la conducción los cambios climáticos en directo durante las carreras. No podemos mostrar su mismo entusiasmo con este asunto, pero al menos se ven francamente bonitos.



NO NOS ACABA DE CONVENCER NI ANTES, NI AHORA

ROMPIENDO AMISTADES DESDE 1999

Super Smash Bros. for 3DS

Intentar meter el brawler insignia de Nintendo en una portátil suena a trabajo imposible, pero *Super Smash Bros.* para 3DS lo ha conseguido casi a la perfección. Es un logro sin precedentes en muchos aspectos, no solo porque la caótica acción ha sido transportada a un espacio mucho menor de acción como es una pantalla de portátil, sino porque lo ha hecho sin casi comprometer su jugabilidad.

Funciona a 60 fps firmes, de modo que los combates son fluidos, algo en lo que ya supera al movimiento algo chusco que presentaba *Brawl* (motivo por el que el juego favorito para las competiciones sigue siendo *Melee)*. En este sentido, el título es un ejercicio de técnica, y sumar a personajes como Shulk de *Xenoblade Chronicles*' Shulk o a Estela y de Destello de *Mario Galaxy* añade un montón de variedad a los estilos y escenarios a los que hay que adaptarse. Hay muchos nuevos personajes, todos con sus complejidades y movimientos. Quizá el más complejo y entretenido de comprender (como difícil de combatir si se sabe manejar bien) es el Aldeano de *Animal Crossing*, que planta, riega y corta un árbol para conseguir un KO instantáneo. Ésta es una muestra del nivel de profundidad y detallismo que Masahiro Sakurai y su equipo han conseguido una vez más. Pese a ser el cuarto de la saga, este *Smash Bros.* se sigue sintiendo fresco, variado y lleno de sorpresas.

Pac-Man es una de nuestras novedades favoritas, con un ataque que permite lanzar una variedad de los objetos de su mítico laberinto negro. También nos alucina la Entranadora o Entrenador de Wii Fit, capaz de recuperar vida ella sola; o la potencia desmedida de Little Mac, que cuando menos te lo esperas consigue un KO instantáneo con su barra de especial propia. El amor puesto en todos estos personajes, muchos de los cuales son ignorados por sus compañías y estudios propietarios, es inmenso. Un último detalle: cuando Mega Man muere, se oye el sonido original de su muerte de los juegos de NES y aparecen burbujas azules por donde ha salido de la pantalla. Adorable es poco.



AL DETALLE
- **GÉNERO:** Peleas definitivas
- **FORMATO:** 3DS
- **ORIGEN:** Japan
- **COMPAÑÍA:** Nintendo
- **DESARROLLADOR:** Bandai Namco, Sora Ltd.
- **PRECIO:** 49,99 €
- **LANZAMIENTO:** Ya a la venta
- **JUGADORES:** 1-4
- **ONLINE:** Sí

Arriba: Aunque Brawl fue un poquito decepcionante en ritmo y personajes secretos, creemos que estas versiones para 3DS y Wii U aciertan de lleno en ambos aspectos, especialmente en lo segundo.

UN SMASH BROS PERFECTO PARA UNA CONSOLA IMPERFECTA

En general, *Smash Bros.* ha sumado un montón de capas de profundidad a la fórmula, pero lo ha hecho sin sacrificar en ningún momento su accesibilidad. Aunque otros juegos de lucha son acogedores al principio, terminan siendo solo territorio para los más dedicados. Eso no pasa aquí. *Smash Bros.* siempre es sencillo: sacude al enemigo hasta quitarle suficiente vida como para sacarlo del escenario por arriba, abajo o los lados. El sistema de control sigue estando centrado en cómo coordines los movimientos de stick y uno de los dos botones de ataque, y los power-ups siguen siendo fundamentales y pueden dar la vuelta a un combate maltrecho con un par de explosiones o una cura completa de tu barra de vida.

Pero tras esto hay una complejidad inherente que se expande rápidamente al modo multijugador y a los combates *En Serio*, donde la especialización con cada personaje y táctica demuestra que hay mucho más escondido en todo esto. Lo mejor es practicar *Por Diversión*, como se llama el modo, o ir aprendiendo en el modo *Espectador*, donde se puede hasta apostar por tu jugador favorito mientras aprendes cómo usa a sus personajes. Expandir las capacidades de la saga al multijugador es todo un acierto, aunque no tengas a tus amigos al lado para reírte con ellos y de ellos. El problema está al conseguir algo similar para un jugador.



Hay modos que regresan, como el clásico recorrido hasta la Master Hand, pero la gran novedad es el modo Smashaventura. No es muy diferente al Emisario Subespacial de *Brawl*: el objetivo es recorrer un mapa consiguiendo mejoras de daño, velocidad y demás acabando con enemigos de los juegos origen de todos los personajes del juego para, tras cinco minutos de dar vueltas y acabar con enemigos, luchar contra tres jugadores o personajes de la IA que están haciendo lo mismo que tú. Aunque luchar no es siempre lo que ocurre: a veces competís por sobrevivir en un escenario que avanza, otras hay que llegar el primero a un sitio, etc.

Es una distracción interesante, pero carece de la inmediatez pertinente de una consola

LUCHADORES PERSONALIZADOS

Uno de los personajes más interesantes que ha introducido *Smash Bros.* es el Luchador Mii. Puesto que estos personajillos deben representar al jugador, los luchadores funcionan del mismo modo. Puedes elegir entre tres estilos de combate (a puños, con espada o con pistola) y personalizar su set de movimientos según otros personajes. Y lo que es mejor, algunos modos permiten el uso de personajes modificados, esto es, Mario, Link y todos los demás personajes del juego, para adecuarse más a tu estilo. Esto está también relacionado con los Amiibo: estas figuras que se venden por separado del juego modificarán al personaje concreto que hayas comprado. Estarán disponibles al final de año.

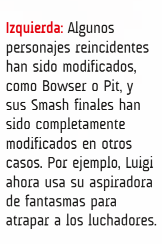
FAQ

¿QUIÉN ES EL MEJOR?
Esta es una decisión muy dura, pero por aquí somos fans de Samus Zero, a pesar del traje.

¿PANTALLA FAVORITA?
Que se centre en las pantallas de los juegos portátiles de Nintendo es un toque de maestría. Adoramos la pantalla de *Kirby's Dream Land*, en particular.

¿VA A SER MEJOR LA VERSIÓN PARA WII U?
Por necesidad: lo único malo de esta versión es el stick analógico de 3DS.





Izquierda: Algunos personajes reincidentes han sido modificados, como Bowser o Pit, y sus Smash finales han sido completamente modificados en otros casos. Por ejemplo, Luigi ahora usa su aspiradora de fantasmas para atrapar a los luchadores.

Arriba: El stick analógico es el mayor pesar de este juego a la hora de saltar y de enlazar ataques fuertes. Sin duda, la versión para Wii U será superior solo por esto. **Abajo:** Sin duda, la mejor selección de personajes y pantallas jamás vista en un *Smash Bros.*



portátil. Además, esos cinco minutos de conseguir mejoras no es nada reconfortante, no se nota su ayuda en el combate real. Desde luego, no es ni de lejos un sustituto interesante de los mejores combates que se pueden conseguir online, pero tampoco una alternativa a la seriedad de aquellos. Casi parece que el hecho de que los personajes se puedan conseguir más fácilmente con peleas normales en el modo Smash que con este otro sea una forma de disculparse por una experiencia tan falta de magia y que no engancha como otros modos.

Así pues, está claro que el juego destaca en lo más importante, su componente online, sus personajes y la profundidad del combate. ¿Dónde está lo malo? En el control. La portátil no está preparada del todo para este juego, no solo porque la pantalla en el modelo 3DS básico o el 2DS es minúscula, sino porque el stick analógico hace muy difícil ser preciso con ciertos ataques y enlazarlos como es debido con un salto u otro movimiento. Las pantallas, al menos, están construidas para que eso primero no sea demasiado problemático, pero para esto otro no hay solución. Aunque uno se acabe acostumbrando, el stick carece de la sutileza necesaria para un juego de este tipo. Y como el combate se ponga un poco tenso y te suden un poco las manos, olvídate de ser capaz de mantener el pulgar firme sobre el stick y conseguir tus metas.

Super Smash Bros. for 3DS traslada de manera inmaculada las ideas de esta queridísima franquicia de Nintendo al mundo del portátil, pero el soporte en sí no es el mejor para controlar y dominar el ingenioso, profundo y mimado sistema de combate del que los brillantes y bien escogidos personajes de esta edición hacen gala. Sin duda, el mejor *Smash Bros.* hecho hasta la fecha en todos los sentidos, pero se jugará mejor en su versión de Wii U porque ésta tiene un stick decente.

MEJORADO
SUPERANDO AL ORIGINAL

MULTIJUGADOR ONLINE: Aunque da algunos errores de conexión, *Smash Bros.* en 3DS permite jugar contra gente de todo el mundo desde el sofá y en una buena variedad de modos y situaciones. Otra cosa es que consigas ganar algún combate...

VEREDICTO 8/10
NINTENDO 3DS LASTRA AL MEJOR SMASH BROS.

HASTA EL INFINITO Y MÁS ALLÁ

Sid Meier's Civilization: Beyond Earth

La saga *Civilization* ha dado un nuevo pasito en *Beyond Earth*, olvidándose un poco de la historia y apostando por la ciencia, en un sentido amplio: desde la que permite que los cohetes despeguen del suelo hasta la que es ficción y nos permite imaginar nuevos mundos conquistados por el hombre y plagados de alienígenas que casi parecen bestias mitológicas.

Beyond Earth es un gran un gran 4X, algo que no debería extrañar sabiendo que Firaxis llevan tropecientos años perfeccionando su manera de hacer el mismo tipo de juego. Y con mismo no decimos que se repitan, aunque se podría argumentar lo contrario, pero éste no es el caso. El lavado de cara que le han dado a *Civ* en esta ocasión es importante, no solo a nivel estético. Está lleno de novedades y tiene una mecánica que se pliega perfectamente a esta idea de que el ser humano está en una nueva frontera de su historia. Es una sensación ciertamente agradable ver que lo familiar puede ser novedoso otra vez.

El juego comienza, a diferencia del resto de la saga, en el año 2600 d.C., con el primer asentamiento de los refugiados que han huido de la Tierra. Y ya no se descubre la escritura, se enseña Astrodinámica, siempre y cuando hayas conseguido previamente recursos, espacio y hayas hecho que tu civilización llegue a un punto concreto de su desarrollo humano. La estructura de hexágonos no ha cambiado y sigue siendo un mosaico hipnótico que cambia con cada turno. Esta vez lo hace sobre plantaciones de hongos en lugar de sobre civilizaciones pasadas, pero los obstáculos e ideas de fondo son similares. Si has jugado a *Civilization V*, nada te resultará extraño pese a que haya cosas que tengas que pensártelas dos veces, pues los cambios han sido muy concretos. Casi nos atreveríamos a decir que *Civilization: Beyond Earth* convierte la fórmula en algo más, por resumirlo en una palabra, eficiente gracias a estos retoques aquí y allá y consiguiendo una nueva personalidad.

Quizá personalidad no es tanto la palabra como ideología, pues hay que optar desde el principio por una forma de ver el mundo, una cosmogonía que condiciona tus unidades, tus relaciones diplomáticas con la siempre



AL DETALLE

GÉNERO: Dios de los 4X
FORMATO: PC, Mac, Linux
ORIGEN: EEUU
COMPAÑÍA: 2K Games
DESARROLLADOR: Firaxis
PRECIO: 49,99 €
LANZAMIENTO: 24 de agosto
JUGADORES: 1-2

NO HAY POR QUÉ JUGAR SOLO

Beyond Earth tiene soporte para mods de manera oficial, algo que sin duda nos va a dar más de una alegría en forma de cambios de mecánicas o de nuevas campañas, pero quizá lo mejor es que tiene tanto multijugador online como por turnos, esto es, que echas un turno y cedes tu silla a tu colega para que él haga sus movimientos. Este último modo fallaba un poquito en la build de review del juego, pero imaginamos que en la versión final estará todo en su sitio y no faltarán botones, como me ocurrió a mí. Respecto al multijugador online, las conexiones parecen sólidas y es posible que te enganches tanto como al modo campaña. Nosotros nunca encontramos mucha gente, imaginamos que porque lo jugamos antes del lanzamiento oficial.

injusta IA y, en definitiva, cómo crece y se desarrolla tu civilización. Aquí está la chicha del juego, un paso hacia adelante sin duda dentro de la franquicia. Donde más se nota es en el desarrollo científico. No es sencillo seguir un camino claro en *Beyond Earth,* y hace falta bastante perspectiva y premeditación, pues resolver los problemas más a corto plazo impide que en un futuro alcances el culmen científico o obtener una tecnología que ambicionabas porque beneficiaría a tu facción.

Esto se entremezcla luego con el consumo de recursos y la estabilidad de tus ciudadanos. La obtención de recursos



está muy ligada a las unidades y edificios (y estos, a su vez, a tu afinidad), de modo que a veces no te toparás con los recursos fundamentales y tendrás que poner parches o desarrollarte de otro modo. Ciertamente, es algo muy complejo en un primer momento, pero es divertidísimo, sobre todo ahora que tus ciudadanos no se sienten más felices cuanto más recursos tiene su sociedad: tu gente te exigirá estar sanos y que los mundos alienígenas y su fauna natural o sus peligros (maldito miasma) no les afecten negativamente. O estás pendientes de ellos, lo que es complicado, o sufrirás algunos conflictos internos. Nadie dijo que la política fuera fácil, sobre todo si solucionar un problema inmediato te puede limitar a largo plazo, como decíamos. Está claro que un jugador de *Age of Empires* se volvería loco de remate con todo esto.

Todas estas capas de complejidad de *Civilization: Beyond Earth* han sido incluidas a costa de cargarse otras que plagaban los juegos y los volvían muy densos. Todo esto que escrito suena complicado, en el juego es más natural y se comprende bien. Quizá no está todo tan explicado como debería, pero



FAQs

¿CUESTA MUCHO APRENDER A JUGARLO?
Si eres novato, te costará un tiempo cogerle el ritmo y la gracia. Si vienes de jugar Civ V, no tendrás ningún problema.

¿CIENCIA FICCIÓN?
Sí, cambiamos a un Gandhi con bombas nucleares por señores inventados que te amenazan con robots asesinos. Creo que es un cambio aceptable, en el fondo.

¿TANTO ENGANCHA?
Ciertamente. Este es uno de esos juegos en los que acabas todas las partidas diciéndote "solo un turno más" que al final se convierten en 100 y en una o dos horas menos de sueño todos los días.

Izquierda: ¡Liberad al Kraken! Era necesario decirlo, lo siento. No es la única bestia mitológica que ha dado el salto a la ciencia ficción, por cierto. **Abajo:** Lo único que debes preguntarte al mejorar tu civilización es: ¿quieres poner parches a corto plazo o prepararte para movidas gordas que pasarán dentro de un tiempo? Complicado, sí.

INTRODUCIR UN ELEMENTO MORAL EN LAS NUEVAS FACCIONES Y MEZCLARLO CON EL DESARROLLO DEL ÁRBOL TECNOLÓGICO ES UN ACIERTO

siempre da gusto descubrir nuevos detalles una vez has avanzado muchas horas, el juego se mantiene vivo así.

Ganar, sobrevivir más bien, sigue siendo complicado, ojo. Hay que mantener un equilibrio con uno mismo y con los rivales, cuya IA es frustrante por momentos y más avispada que en los anteriores juegos. Esto no es tan molesto como confundirse de unidades por culpa del diseño. Hay algunas que se parecen demasiado, un problema de diseño que podemos pasar por algo por aquello de que el juego es muy diferente en este sentido a los demás, pero que puede molestar.

Acostumbrados a que los grandes exclusivos se queden en las consolas, me encanta comprobar cómo un juego solo para ordenadores y que para colmo es complicado y puede ser inaccesible para muchas personas sin ganas de implicarse unas pocas horas; puede estar entre los más jugados de Steam en estos momentos, junto a un mastodonte como *DOTA 2*. Tras tropecientos millones de turnos, no me cuesta ni un poquito decir que *Beyond Earth* es un ejemplo más del buen hacer de Firaxis o que es un juego fundamental para cualquier jugador de PC. Su forma de entender la afinidad, a medio camino entre un condicionante ideológico o moral y una parte de su mecánica nos parece sencillamente brillante y lleva el género de la estrategia que representa un poquito más allá todavía.

Y sí, por supuesto, puedes estar seguro de que es mejor que *Alpha Centauri*.

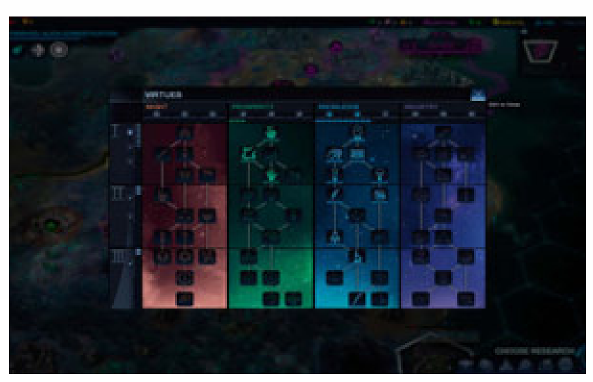
BRUNO LOUVIERS

LA HUELLA
LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

FACCIONES: Las tres orientaciones que puedes seguir en el juego modifican no solo cómo se desarrolla tu sociedad sino tu relación con tus vecinos y con quién terminas guerreando. Es genial.

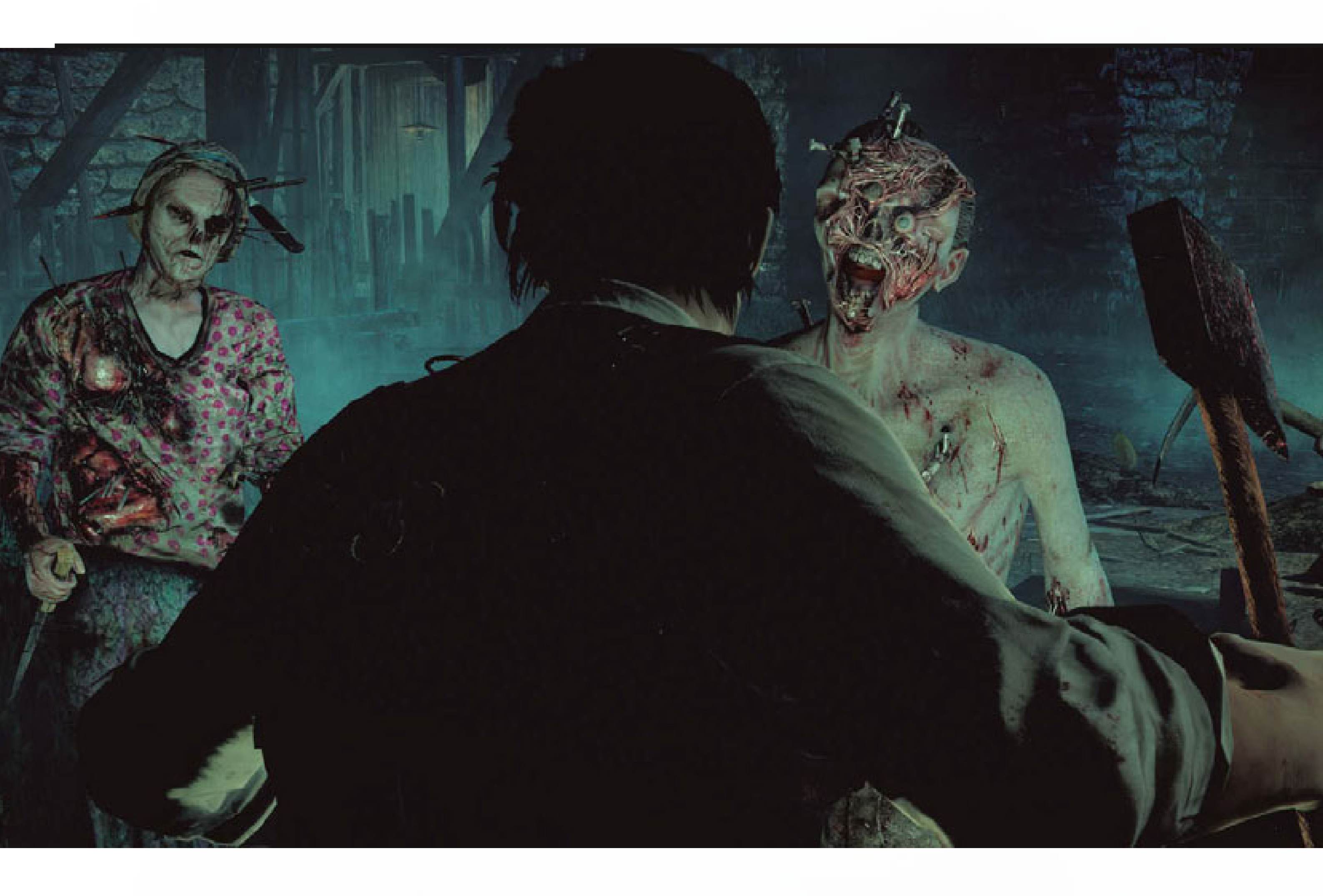


UNA MARAVILLA DE OTRO MUNDO, LITERALMENTE





Arriba: No te obsesiones extendiéndote y matando alienígenas locales, porque eso no va a darte la victoria sobre tus enemigos humanos que controlan los recursos del planeta que necesitas para desarrollar la tecnología por el camino que quieres.



'MAL ADENTRO' PARA LOS AMIGOS

The Evil Within

***The Evil Within* es lo que debería haber sido *Resident Evil 5*, pero el mundo no es justo.** El problema es que parece que Mikami no está en su mejor momento, porque aunque sabe poner su toque y su magia en el juego, se notan demasiadas ideas que simplemente no funcionan como deberían.

Aunque se han intentado hacer muchas comparaciones en los últimos meses con *Alien Isolation*, otro juego de terror que se lanzaba en octubre, *The Evil Within* no se parece en nada a este. Si *Alien* genera tensión a través del escenario, el sonido y una presencia que no sabemos si está ahí o no; este intenta crearla mediante la aparición de enemigos en momentos bien calculados y la escasez de munición, pero esto no siempre funciona como es debido.

AL DETALLE

GÉNERO: Resident Evil
FORMATO: PC, PS4, XBO, PS3, 360
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Bethesda
DESARROLLADOR: Tango Gameworks
PRECIO: 69,99 €
LANZAMIENTO: 14 de octubre
JUGADORES: 1

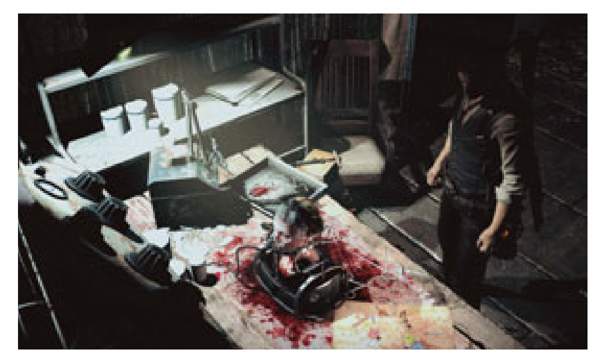
Entiendo que Mikami quiere crear ese malestar constante y esa preocupación a corto y largo plazo con las balas. Realmente es complicado tener un cargador completo durante buena parte de la aventura psicológica de Sebastián Castellanos (algún día le preguntaremos al japonés por qué esta obsesión con los nombres españoles) y en determinados momentos, la dificultad para apuntar como Dios manda, pues el manejo del detective no es ni debería ser fluido en este tipo de juego; termina poniendo los nervios de punta, en un sentido positivo. Vamos, que *The Evil Within* sabe funcionar como un *Resident Evil*, pero cuando intenta añadir elementos diferentes a la fórmula, mete la pata estrepitosamente, pues cuando un solo enemigo/zombie, que se tambalea y es escurridizo te hace sudar porque no aciertas con esa segunda bala de tu cargador al que solo le quedan otras dos, pues sufres. Pero cuando eso mismo ocurre contra una horda que no para de surgir de todas partes y te rodea, pero no tienes capacidad alguna para esquivar sus golpes o ver dónde pisas, pues toda la magia se va

PARECE UN RESIDENT EVIL DE LOS ANTIGUOS AL QUE LE DA MIEDO SER TANTO ALGO GENUINAMENTE DIFERENTE, COMO SER TOTALMENTE A SU INSPIRACIÓN; NO SE ACLARA NUNCA



Izquierda: Los jefes son difíciles de narices, pues pueden matarte de un solo golpe y porque la munición no es un bien precisamente común. Es un aspecto en el que el juego sabe brillar y se trabajaba bastante toda la anticipación previa al enfrentamiento.

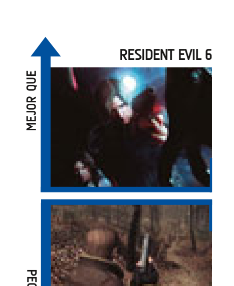
Abajo: Hay algunos puzles muy ingeniosos y perturbadores, pero cuando los mezclan con la tensión del combate se arruinan por completo.





ESTO NO ES NEXTGEN

Es lo que tiene que tu juego se lance al principio de una generación: que has empezado seguramente a desarrollarlo para la anterior. Solo así se entienden los fallos en la carga de textura y lo horrible que es la versión para PC, que no llega a 60 fps ni con un ordenador de la NASA. Mikami y su equipo han destrozado todo el trabajazo que hizo John Carmack con el id Tech 5. Aunque la atmósfera del juego está muy conseguida por momentos, de fondo siempre destaca alguna textura pocha o algún nubarrón de píxeles. Y los márgenes negros para conseguir un 'juego cinematográfico'… Mejor no me repito.



al garete. Obligarnos a pelear contra muchos zombies a la vez rompe con la atmósfera y lo convierte en un shooter en tercera persona con un control nefasto y que termina siendo irritante al tercer intento. No me quejo de que sea difícil, que puede serlo, sino de que parece haber dos partes, una de agua y otra de aceite, que no se saben mezclar bien.

Al menos, cuando se pone a lanzarte jefes a la cara, la cosa mejor en este sentido. Los enfrentamientos contra estas bestias salidas de un demente, y hablo en este caso tanto de Mikami como del antagonista de la historia, son una maravilla, no solo porque no tragan balas como esponjas (porque tampoco tienes tantas balas) sino porque muchas veces están incrustados en medio de un puzle. Y esto sí funciona, pues solo es un enemigo muy fuerte. El agobio es inmenso y el gustico que da acabar con él o darle esquinazo, mayor aún si cabe. En esto, parece que Mikami no ha perdido toda su habilidad.

Entre momento apasionante a irritante, también hay muchos de indiferencia o irritación. *The Evil Within* me ha durado unas 12 horas en modo normal, pero creo que le sobran mínimo cuatro de ellas, así como muchas de las vueltas que se dan en torno a la trama, que nunca queda bien resuelta ni explicada, o los personajes secundarios, que son agotadores y están trazados con una brocha tan gruesa como el propio Sebastián. Y la necesidad de convertirlo todo en algo cinematográfico anula buena parte de la gracia que tiene como videojuego. Hablemos de las líneas negras, por ejemplo. ¿Por qué, Mikami, por qué? Entiendo la gracia de la tercera persona y de no ver la espalda ni un trozo de lo que tienes delante, pero tapar un tercio me parece excesivo, como también me lo parece que su presencia se deba más a las inconsistencias del juego para funcionar con estabilidad que por la maldita excusa de lo peliculero.

No quiero quedarme solo con lo malo del juego, la verdad. Por momentos, The Evil Within es un título tenso con una atmósfera perturbadora y agobiante que sabe explotar muy bien las lecciones ya corrompidas de la saga de la que parte de forma extraoficial. Volver a visitar una mansión, que la hay, y hacer un par de puzles dignos de aquellos tiempos más felices pero ya olvidados por todos puede hacer que muchos perdonen los apremiantes fallos del juego. No es mi caso: no soporto la cobardía de incluir momentos de acción pura y dura cuando el juego se ha construido (su control, sus escenarios, su atmósfera) para la tensión de tú a tú entre el mundo y sus misterios. Y odio profundamente las barras negras, que tontería de idea.

Si esta es una prueba de concepto de Mikami en su regreso a su particular mundo del lección, vale, puedo aceptar esta primera metedura de pata siempre que la secuela (que creedme, la habrá) se hayan resuelto todas estas bobadas que me hacen olvidar lo bueno de The Evil Within, el juego que me ha hecho sentir, a veces, como en un *Resident Evil* de la PlayStation.

BRUNO LOUVIERS

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

MÁS MANSIONES: *The Evil Within* sabe captar por momentos eso que hacía tan especial los *Resident Evil*, pero por alguna razón que no entiendo, incrusta hordas de enemigos horribles, puzles demasiado largos y pasillos insulsos a porrillo.



MIKAMI NO HA SABIDO HOMENAJEARSE A SÍ MISMO

SEGUNDO CLÍMAX INFINITO

Bayonetta 2

El medio que sentíamos hacia *Bayonetta 2* solo se puede comparar con el amor sentimos por *Bayonetta* y, ahora, con la alegría de comprobar que ha salido tan bueno como el original. Ni una pega a lo nuevo de Platinum Games, que demuestran que lo suyo es talento, buen hacer y conocer al dedillo lo que hace que un beat em up sea un juego maravilloso.

Bayonetta 2 es un conglomerado de muchísimos elementos que funcionan a la perfección como un mecanismo bien engrasado: su particular estética, su protagonista sugerente, su sentido del ridículo... Pero al final, puede resumirse en que es un juego con un sistema de combate tan depurado, fluido y bien ejecutado que cuesta creerlo. Donde otros compañeros de género apuestan por secciones de plataformeo y por puzles para intentar introducir algo de variedad a su juego de pegar leches, *Bayonetta*, y ahora su secuela, pueden prescindir de semejantes estorbos y distracciones porque pelear y pelear una vez tras otra, contra enemigos cada vez más numerosos y grandes, contra las huestes infinitas del cielo, y ahora, del infierno, resulta siempre divertido. No hay una sola vez que un combate resulte aburrido o frustrante. Si se te atraganta un enemigo se debe exclusivamente a que no estás peleando bien. Y mira que esto es difícil, pues pese a todo, el juego funciona con dos botones de ataques que solo hay que combinar de forma rítmica y un botón de esquivar que, activado en el momento preciso, ralentiza el tiempo del combate para darte algo de ventaja táctica.

Por supuesto, esto se complica un poco más cuando hay que sumar luego los combos aéreos o los diferentes tipos de combinación de armas, las cuales no se repiten más que en el caso de la pistola y

AL DETALLE

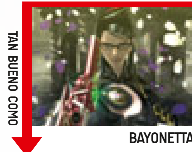
GÉNERO: GOTY
FORMATO: Wii U
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Nintendo
DESARROLLADOR: Platinum Games
PRECIO: 49,99 €
LANZAMIENTO: 24 de octubre
JUGADORES: 1-2

MEJOR QUE

DMC



TAN BUENO COMO



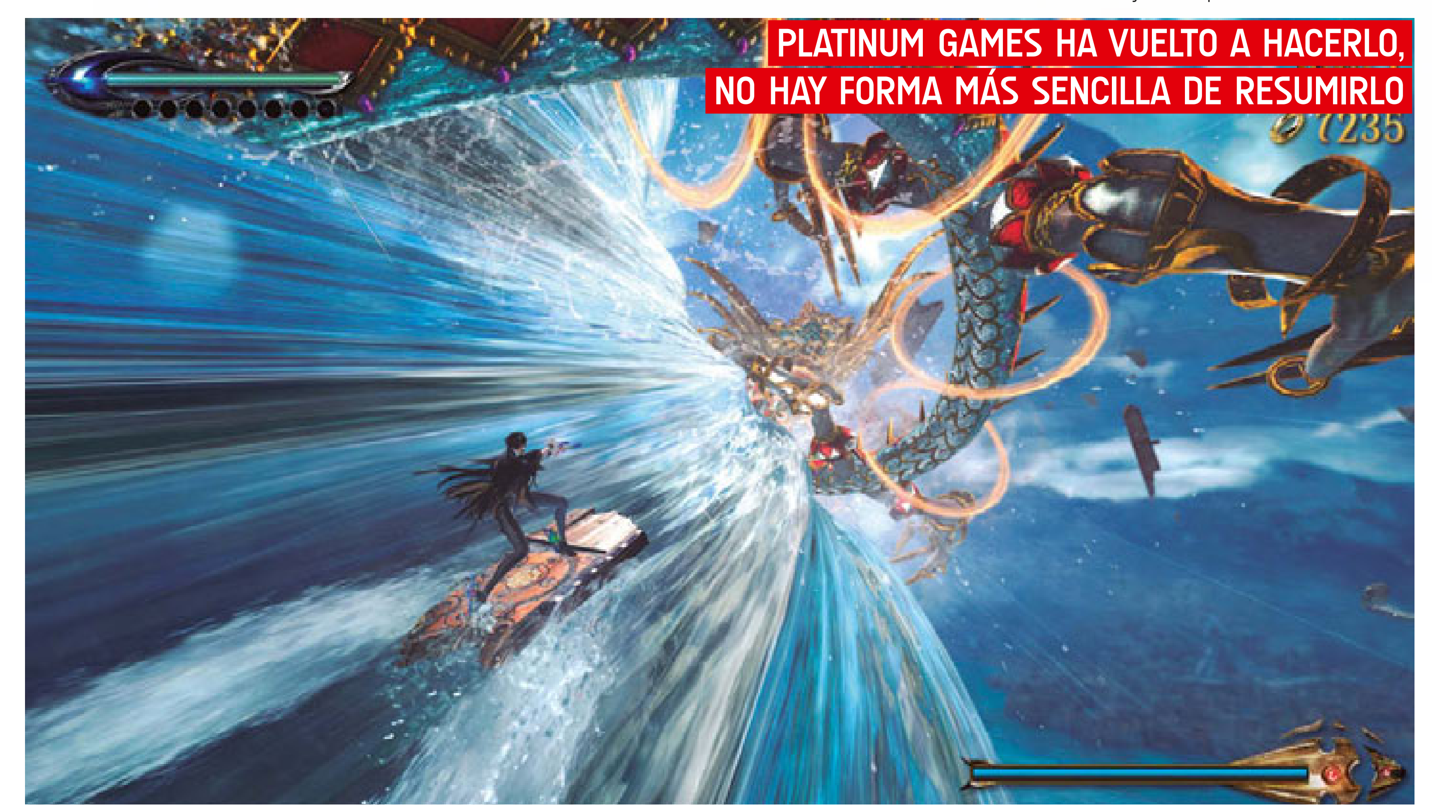
BAYONETTA



Arriba: Los demonios son la novedad en cuanto a enemigos del juego, una mezcla de máquinas y animales ferales. Un buen contrapunto de los ángeles.

Abajo: Los disfraces de cosplay de Bayonetta no son meros cambios de traje: también retocan ciertas animaciones y hasta las pistolas.

PLATINUM GAMES HA VUELTO A HACERLO, NO HAY FORMA MÁS SENCILLA DE RESUMIRLO





EL MODO COOPERATIVO

Una novedad evidente de *Bayonetta 2* es que incluye un modo cooperativo. Sus escenarios se desbloquean al superar capítulos del modo historia y se pueden superar con otro amigo o con un desconocido, ambos jugando online. El reto es más que suficiente para un jugador medio, aunque quizá el experto en la bruja no encuentre siempre la dificultad que viene buscando. En todo caso, lo más interesante de este modo es poder jugar como Rodin, secundario de lujo de la saga (y enemigo temible donde los haya) que por fin pasa al plantel activo. Su manejo es muy particular y muy diferente al de Bayonetta o Jeanne, pero también muy satisfactorio y equilibrado. Ahora bien, no puede usar el tiempo brujo, por motivos evidentes, así que exige bastante habilidad.

que van desde un látigo hasta unas espadas duales pasando por un martillo inmenso o unas mazas con lanzallamas. Todas son estupendas, todas sirven para algo y todas tienen pequeñas variantes en los combos.

Es verdad que cuando se meten saltos y giros y transformaciones en pantera, el combate puede ser sobrecogedor para alguien no acostumbrado, pero para eso están los modos de dificultad y el mejorar como persona: no es difícil ser mejor poco a poco en *Bayonetta* porque es solo cuestión de cogerle el ritmo a los golpes y aprenderse los patrones de los enemigos, que son evidentes. Ciertamente, ser malo a Bayonetta (todos lo hemos sido en algún momento) y convertirse en mejo no es complicado, pero sí es muy, muy gratificante como jugador. Y juraría que esto se consigue sobre todo con los jefes finales, muy abundantes en esta secuela, casi constantes, y que sirven como escalones dentro de esta progresiva rampa de aprendizaje y hostias como panes. El mejor jefe, sin duda, el Sabio de Lumen, que sustituye a Jeanne como jefe que pelea igual que tú en *Bayonetta 2* y que lleva las cosas a otro nivel, con momentos en los que te para él el tiempo a ti o usa una de sus invocaciones, que está en el fondo de la pantalla peleándose contra una de las tuyas, para atacarte y dejarte hecha polvo.

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

EL COMBATE: Platinum Games alcanzó lo más alto del género gracias al fluido ritmo, contundente y variado sistema de combate de *Bayonetta*. Exige dedicación, pero que da mucho gusto dominarlo.

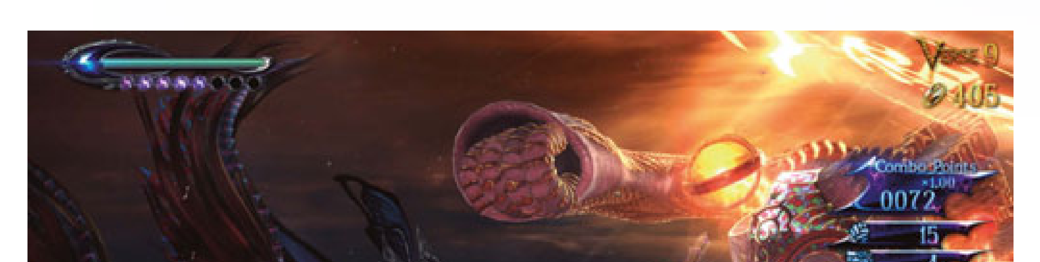
Pelear contra él es como un vals: rítmico, en pareja y con una sincronía de idas y vueltas perfecta. Lo mejor del juego, y eso ya es mucho decir.

Ya para dejar de hablar de cómo Bayonetta mata de todas las formas habidas y por haber, hablemos de su nuevo 'límite', el Clímax de Umbra. Si antes las esferas moradas servían para hacer ataques de tortura, ahora sirven para eso y para activar el susodicho clímax, que permite usar ataques de mayor área y daño hasta que se acaben las esferas. Sin duda, muy efectivo contra grupos de enemigos y contra jefes, y todo un espectáculo para la vista, así como el mayor cambio en el sistema de combate desde el primero.

Casi me he quedado sin espacio para otros aspectos del juego, pero bueno, lo más importante, decía, era el combate. La estética sigue siendo rompedora y absurda, con ángeles que se desmontan a golpes y demonios que parecen animales sobre máquinas imposibles y que pegan bastante fuerte. La visita al infierno quizá no es tan sorprendente como me habría gustado, pero el combate contra su jefe final es fantástico, así como la carrera sobre caballo a toda velocidad. No es tan buena como la carrera en moto de *Bayonetta*, porque ésta ha sido superada por la fase de shoot' em up sobre un caza. Y hablando de cosas que vuelan, los combates alados, en los que Bayonetta vuela, aunque no tan dinámicos como sobre el suelo, también son un gran añadido de este juego. Solo hay un aspecto en el que Bayonetta 2 no iguala o mejora al original: los retos Muspelheims ocultos por el nivel, que no están tan ocultos y que son mucho más sencillos que los Alfheims de *Bayonetta*. Esto es lo único, de verdad.

Si no tienes una Wii U, lo siento por ti, porque no podrás jugar a uno de los títulos fundamentales de este año, a uno de los mejores juegos de acción que jamás se han hecho y a otra obra maestra de Platinum Games (y ya van unas cuantas). Quizá ya va siendo hora de comprar la consola de Nintendo, que pese a no tener el mayor catálogo del mundo, sí tiene el más selecto y el mejor juego del año.

BRUNO LOUVIERS



Arriba: Quienes dicen que el juego es sexista no han entendido que la protagonista es una mujer que usa su pelo para cubrir su cuerpo.


VEREDICTO 9/10

EL MEJOR JUEGO DE ACCIÓN DE 2014



ELEMENTAL

Sherlock Holmes: Crimes & Punishments

¿Cómo hacer interesante un juego sobre un personaje tan conocido y mil veces tratado como Sherlock Holmes? En Frogwares parecen tener una respuesta más buena, aunque no perfecta: metiéndonos en su cabeza y dejándonos unir las piezas de los misterios, tanto bien como mal.

Parece una contradicción. Un juego en el que Holmes y Watson pueden resolver un crimen como no es debido pese a tener delante toda la información, pero es que esto no es una serie protagonizada por Benedict Cumberbatch ni una película con Robert Downey Jr., esto es un videojuego donde la última palabra debe tenerla el jugador, no el desarrollador, sobre todo si hablamos de un juego con puzles, pistas, conversaciones con personas implicadas en los casos de un modo u otro, etc.

Ciertamente, esto no puede gustar a todo el mundo. No hay nada como dejar bien resuelto un puzle que te ha llevado un montón de tiempo montar en tu cabeza, y en cierto modo, contradice el papel del propio Sherlock Holmes, que siempre ha sido de genio que todo lo hace bien. No es el caso en este videojuego, donde entrar en su palacio mental supone ver los hechos, no las verdades. A mí, por lo menos, esto me gusta, pero puedo comprender que otros lo encuentren una ruptura con el personaje de Doyle.

Más problemático me parecen lo simplones que son la mayoría de enigmas o puzles. Aunque dar saltos entre un misterio y otro en lugar de tener una historia común durante todo el juego, como hacían sus predecesores, me parece todo un acierto, la verdad es que cada enigma parece más frío que el anterior. Las pistas no están del todo bien escondidas, por mucho que unir la una con la otra no sea tan sencillo al final, y eso arruina un poquito toda la experiencia. Sí me gusta, en cambio, poder parar una conversación para encontrar la susodicha pista, por ejemplo, haciendo zoom en la solapa de su chaqueta justo después de que se mueva. Y la relación entre Holmes y Watson, siempre importante, es más humana y comprometida, aunque Holmes siga desligado de la realidad de su compañero por momentos.

En definitiva, *Sherlock Holmes: Crimes and Punishments* es un buen acercamiento al detective desde las peculiaridades del videojuego y el mejor hasta el momento de la saga por introducir ese elemento moral y de duda en la resolución de los puzles, que quizá no encaje con Sherlock Holmes como genio infalible, pero sí conmigo como jugador.

BRUNO LOUVIERS

VEREDICTO 7/10
SU MEJOR ADAPTACIÓN HASTA EL MOMENTO

AL DETALLE

GÉNERO: Palacio mental
FORMATO: PC, PS4, XBO, PS3, 360
ORIGEN: Francia
COMPAÑÍA: Focus Home Interactive
DESARROLLADOR: Frogwares
PRECIO: 39,95 €
LANZAMIENTO: 30 de septiembre
JUGADORES: 1

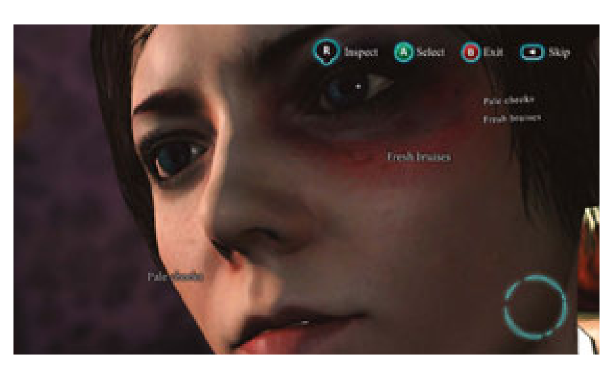
PEOR QUE
THE SECRET OF MONKEY ISLAND



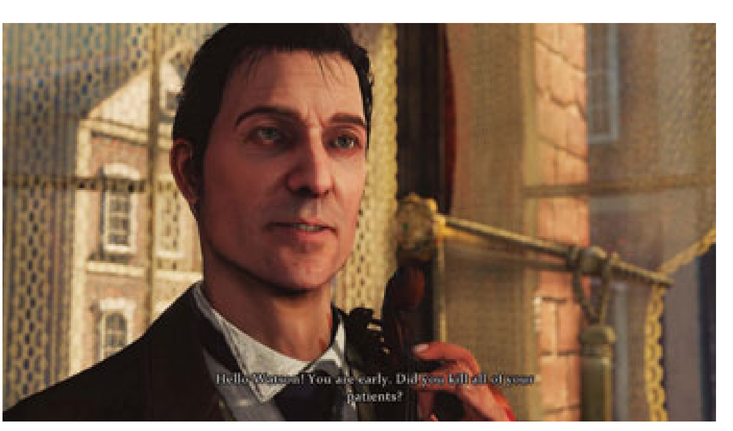
MEJOR QUE
SHERLOCK HOLMES VS JACK THE RIPPER

LA HUELLA
LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

HOLMES: El detective londinense tiene multitud de representaciones, pero en el videojuego parece contar con una pizca de todas. No le sienta ni medio mal, aunque nosotros seamos unos cumberbitches.



Arriba: No esperéis ninguna maravilla gráfica por mucho que sea un juego que se lance en PS4 o Xbox One. Frogwares es buena en otra cosa, no en motores gráficos.



VADE RETO

Ryse: Son of Rome

Arriba: La violencia del juego está recreada con un gustillo morboso muy acorde a lo romano.

AL DETALLE

GÉNERO: Romanos haciendo el galo
FORMATO: PC, Xbox One
ORIGEN: Alemania
COMPAÑÍA: Crytek
DESARROLLADOR: Crytek
PRECIO: 44,99 €
LANZAMIENTO: 10 de octubre
JUGADORES: 1

TAN BUENO COMO — FIGHTER WITHIN
PEOR QUE — THE WARRIORS

***Ryse* es un juego problemático de una empresa con problemas como es Crytek, que no ha sabido encontrar su lugar en la industria pese a tener una de las mejores tecnologías gráficas del mundo.** Su juego de romanos con armaduras pesadas, cascos históricamente anacrónicos y armas demasiado dañinas para lo que realmente eran (una gladius pincha y traspasa armaduras cuando se recibe un ataque al escudo, no sirve para ir cortando cabezas a lo loco), pero hay que reconocer que es realmente bonito. Ya era algo impresionante dentro de las limitaciones de Xbox One, donde se sacó hace casi un año como exclusivo de lanzamiento, y ahora que ha sido portado al PC, el auténtico terreno que el gusta manejar a Crytek, el espectáculo visual no tiene parangón. Si tenéis una nueva gráfica, no hay mejor juego para lucir ciertos aspectos de renderizado de texturas y de efectos de movimiento y desenfoque. Pero ya está. Al igual que pasó con *Crysis 2* y *3*, el juego no es más que un benchmark camuflado como juego de acción que no aporta nada.

Si digo que *Ryse* es un juego problemático no es solo porque su intencionalidad es meramente contemplativa (como salto gráfico generacional en Xbox One, para entendernos mejor) sino porque se sumerge en uno de los géneros más difíciles de dominar en entornos 3D como es el beat em up y, en lugar de hacer una apuesta como Dios manda y tratar de desarrollar unas mecánicas dignas, limita sus capacidades a lo que más lastra el susodicho género: los Quick Time Events, sin duda, la parte más tediosa de los *God of War* y similares que tampoco terminan de entender bien que este género trata de mantener un espacio vital y de acabar con todo el que lo invade.

Ryse no tiene ataques de área, no tiene armas de largo alcance, pero al menos es una creación bonita de unos lugares que ya no se visitan en los videojuegos. Acostumbrados a las vistas cenitales de *Age of Empires* o *Total War: Rome*, da gusto ver una antigüedad recreada con tanto detalle pese a los errores, siempre presentes, de este tipo de producto.

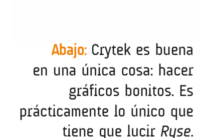
Este fallido intento de crear un 'Espartacus' del videojuego cogiendo las ideas de dicha figura y mezclándolas con la violencia de la serie de televisión homónima gustará a quienes estén dispuestos a sentarse delante del ordenador con un mando (no hay más narices, el control con ratón y teclado es nefasto) y apagar el cerebro mientras reparte leña a 'dextra et sinistra' y se llena todo de sangre. Una versión muy poco depurada de *God of War* con unos gráficos que derriten tarjetas gráficas que llega a PC para sacar pasta.

SIN CONEXIÓN

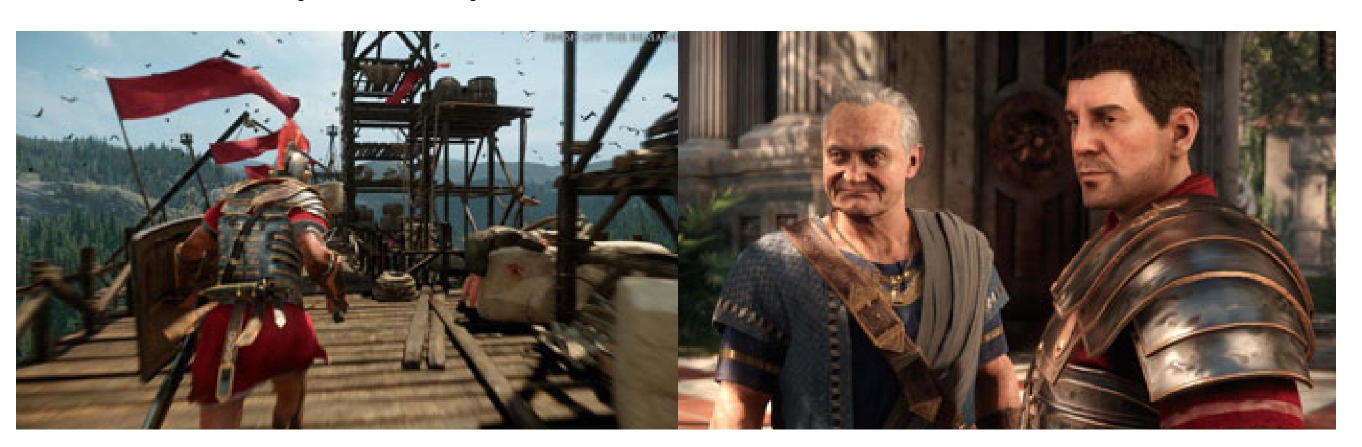
LO QUE ECHAMOS EN FALTA

UN BUEN CONTROL: Los combates que parecen QTEs con aspiraciones son un lastre del desarrollo inicial de Ryse como un juego de Kinect que se jugaría sin mando y con movimiento automático.





Abajo: Crytek es buena en una única cosa: hacer gráficos bonitos. Es prácticamente lo único que tiene que lucir *Ryse*.



Abajo: El control analógico, el sistema de regates más intuitivo, el ritmo más pausado de juego y la posibilidad de tocar con precisión el balón para confeccionar jugadas es lo mejor de PES 2015.





Arriba: myClub es la versión online del clásico modo Liga Máster, donde encontraremos guiños a antiguos jugadores de dicho modo como Castolini y Minandinho.

KONAMI VUELVE A PRIMERA DIVISIÓN

Pro Evolution Soccer 2015

Tras dar un año de ventaja en la nueva generación a su eterno rival, Konami vuelve a vestirse de corto y a plantarle cara a FIFA con el que es, sin dudas, el mejor Pro Evolution Soccer de los últimos años. La generación PS3/X360 fue muy dura para la saga PES. Konami no supo aprovechar el hardware de la, ahora, anterior generación y enfrente tenía a una EA Sports más inspirada que nunca, que perfeccionó la simulación del deporte rey en consola hasta inalcanzables niveles. Tras un año de ventaja, FIFA sigue evolucionando su concepto, pero al fin le ha salido un competidor más que digno: PES 2015 es el mejor estreno de la saga en una generación con muchísima diferencia.

El motor gráfico Fox Engine, creado originalmente para The Phantom Pain, da vida (y mucha calidad gráfica) a un título creado a medio camino entre Tokio y Londres, en el que prima el realismo, tanto a nivel jugable como visual. Konami ha sabido impregnar a su nuevo simulador del espíritu de que hizo grande a la saga, pero al mismo tiempo le ha dotado de más realismo: el ritmo de los partidos es más pausado, la velocidad de los jugadores es más fiel a la realidad, es más difícil coger un balón en tu área y llegar a la portería contraria en una carrera, la física del balón es muchísimo más real, los jugadores se comportan como en la vida real... Incluso encontraremos detalles totalmente novedosos, como la posibilidad de configurar dos diferentes formaciones, una cuando tengamos el balón y otra cuando estemos defendiendo

Y es que aunque PES 2015 no sería el primero en imitar las maneras de los jugadores más famosos, sí que puede presumir de tener a unos 1.000 jugadores en su base de datos que no solo tienen el aspecto y se mueven como sus homónimos en la vida real, también se comportan igual en el campo en lo que respecta a ataque (con desmarques), defensa y distintas reacciones frente a agresiones o faltas.

Aunque sigue sin algunas licencias oficiales, PES 2015 ofrece una experiencia de lo más completa a cualquier aficionado al deporte rey, con la inclusión de varias ligas, las licencias oficiales de Champions League, Europa League, Copa Libertadores, Copa Sudamericana, AFC Champions League... Y, por supuesto, vuelven los modos Ser Una Leyenda y el que posiblemente sea el modo de juego más adictivo de Pro Evolution Soccer: La Liga Máster. Una nueva modalidad, denominada myClub, hará las veces de Liga Máster online, donde tendremos que entrenar, contratar ojeadores, evolucionar a diferentes jugadores, hacer fichajes...

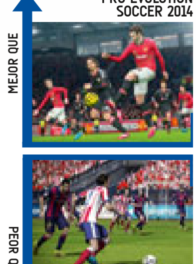
Konami ha empezado de un modo inmejorable en la nueva generación; vaticinamos un regreso de la clásica rivalidad entre FIFA y PES.

COD

DETALLES

FORMATO: PS4
ORIGEN: Japón/Londres
DISTRIBUIDOR: Konami
DESARROLLADOR: KCET/ Konami London
PRECIO: 39,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-4
ONLINE: Sí

MEJOR QUE — PRO EVOLUTION SOCCER 2014



PEOR QUE — FIFA 15

SIN CONEXIÓN
LO QUE CAMBIARÍAMOS

LICENCIAS: No estaría mal que la saga de Konami contase con todas las licencias oficiales existentes. También modificaríamos las proporciones físicas de algún jugador, que "chirrían" a veces.

VEREDICTO 8/10
VUELVEN LOS DÍAS DE GLORIA A LA SAGA PES

FANTASÍA MEDIEVAL MUY TÉTRICA

Lords of the Fallen

AL DETALLE

GÉNERO: PC
OTROS FORMATOS: Xbox One, PS4
ORIGEN: Alemania
COMPAÑÍA: CITY INTERACTIVE
DESARROLLADOR: Deck 13
PRECIO: 59,99 €
DISPONIBILIDAD: A la venta
JUGADORES: 1
CONFIGURACIÓN MÍNIMA CPU Quad Core, 6 GB de RAM, 25 GB en disco, GTX 460
ANÁLISIS ON-LINE: N/D



Si una fórmula funciona, va a ser copiada. Es la máxima de las últimas generaciones de juegos, donde encontrar títulos originales es realmente complicado. Lords of the Fallen es el resultado de meter en una coctelera Dark Souls y God of War. Bien mezclado y agitado, el resultado tiene sus momentos épicos y apartados muy mejorables que bien podrían haberse pulido.

Lo primero que debemos destacar del título es su solidez gráfica. Si dispones de un PC potente, y una gráfica de gama media/alta de nVidia, la experiencia visual no va a pasar desapercibida. A un diseño grandioso de enemigos y escenarios hay que unirle un especial tratamiento de las partículas, gracias a la tecnología Physx de nVidia. Con ello se consiguen unas explosiones y magias impactantes, así como un acabado de las banderas, ropas y armaduras muy realista. También se echa mano de la tecnología Turbulence para la recreación realista de niebla y reacciones del entorno frente al viento.

En el juego nos pondremos en la piel de Harkyn, un héroe exconvicto cuya misión es liberar a la humanidad del mal en el que se encuentra sumergida. Como en cualquier juego de rol que se precie, nuestro personaje es configurable desde el primer momento, aunque solo a partir de tres tipos de magias que se traducen en varios hechizos de los cuales echaremos mano en momentos difíciles. Desde ese preciso momento la selección del equipo inicial modifica los aspectos básicos del personaje que estamos creando.

Rápidamente el sistema de juego nos lleva por una curva de aprendizaje bien estudiada. Los combates son complicados y exigen controlar las acciones de ataque y defensa a la perfección. Un pequeño fallo puede ser fatal. Por ello es de agradecer que las respuestas del personaje y la cámara sean siempre eficientes. Lo mejor de todo, sin duda, la grandiosidad que tienen todos los jefes finales.

Por otra parte, durante la aventura se recopilarán escudos, objetos, pócimas y armas con las que mejorar el personaje.

Si algo se puede echar en falta en el juego es una mayor profundidad, pero el dinamismo de los combates, y la buena velocidad en general de la acción se habrían visto algo resentidas, y es quizás este intento de convencer a todo los públicos lo que hace que no termine de entusiasmar a la mayoría.

Estamos en cualquier caso frente a un juego bien planteado, muy sólido y espectacular en el apartado gráfico, y con una apuesta que, si bien bebe de Dark Souls, dinamiza el rol puro y duro.

JOSÉ MANUEL BELTRÁN

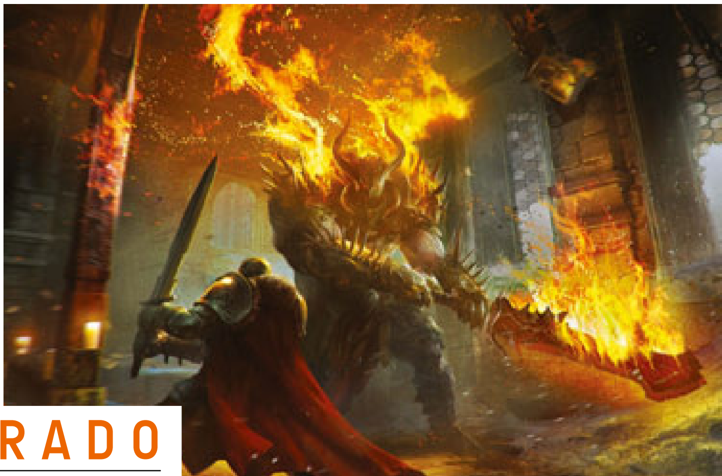
MEJORADO

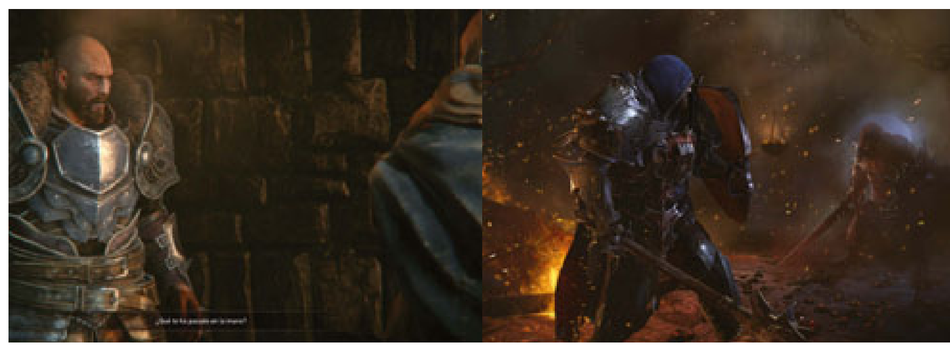
EVOLUCIÓN GRÁFICA DE NVIDIA

PHYSX: El hardware dedicado para el procesamiento de partículas en gráficas nVidia ofrece gran realismo.
TURBULENCE: Los fenómenos meteorológicos y la niebla adquieren una nueva dimensión.



Arriba y abajo: Los jefes finales en Lords of the Fallen pondrán a prueba tus reflejos y habilidades. La espectacularidad de los combates está garantizada gracias al movimiento de partículas y la atmósfera.

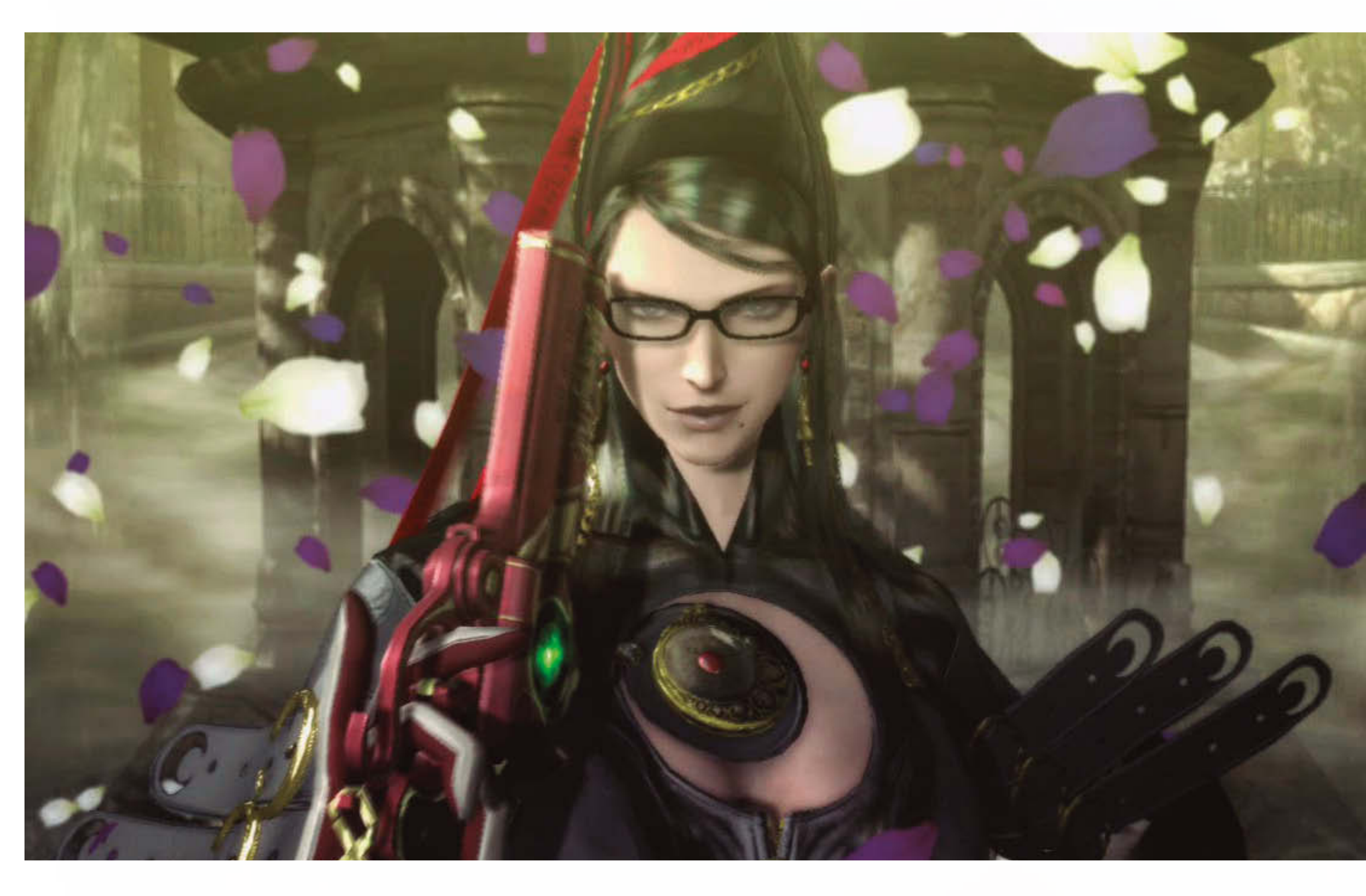




Arriba: La evolución del personaje engancha desde el primer momento. Adquirir nuevas armas, escudos y corazas es indispensable para seguir avanzando.

VEREDICTO 8/10

TOMA IDEAS DE OTROS GRANDES DEL GÉNERO. CUMPLE MUY BIEN



HIT ME BABY ONE MORE TIME

Bayonetta

[ ] Es complicado sentarse a escribir algo lúcido sobre Bayonetta porque el torrente de sentimientos que me invaden es difícil de controlar. ¿Debería detallar cada mínima variación de su sistema de combate perfecto para hacer entender por qué su dominio es tan divertido como gratificante? ¿O me centro en ese sucinto mensaje de rebelión femenina escondido tras el culo y las tetas demasiado expuestos de su protagonista? Al fin y al cabo, es una mujer que mata ángeles a taconazos y quedándose desnuda porque ella quiere, no porque nadie la haya obligado a vestirse con su pelo mágico. ¿O debería examinar por qué el trabajo de diseño de Platinum Games es tan grotesco con lo angelical? La verdad es que abordar este juego, que fue un fracaso en ventas, pero un éxito de crítica descomunal (como augura ser su segunda parte) es un trabajo titánico, tan grande en sí como el juego. No es fácil hacerle justicia con meras palabras, por lo que espero que lo hayáis jugado, porque de lo contrario no creo que os enteréis de nada.

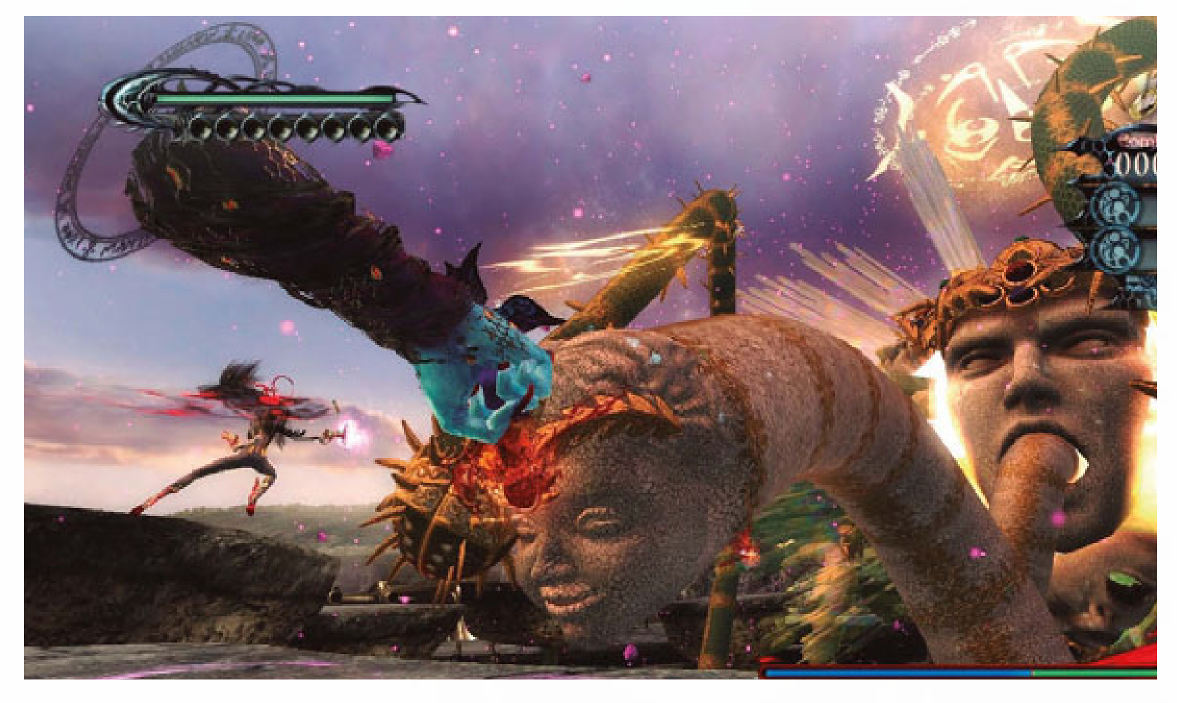
Platinum Games se ganaron el amor fortuito e infinito de un puñado de locos con *Bayonetta*, algunos de los cuales sabíamos que este estudio había surgido de las cenizas de Clover, ese grupito de gente genial que creó cosas tan apacibles como *Okami* y tan pasadas de rosca como *God Hand*. *Bayonetta* es, en cierto modo, como *God Hand*: un incomprendido, un producto tan rico y exigente que solo unos pocos entenderán. Si el mundo fuera justo y bello, ambos estarían en los museos como ejemplo de lo que es y debería ser un videojuego. Porque está bien contar historias de tragedias humanas mediante cinemáticas muy realistas, como *The Last of Us*, pero siempre será mejor tomar el control de un ser imposible que se desnuda delante de ti para matar enemigos al ritmo, literal, de un clásico de Frank Sinatra versionado por mujeres. Porque el videojuego se expresa jugando, y si Bayonetta no lo hace de esta manera, que baje dios y lo vea, para que así pueda darle una patada en la cara y mandarle al sol. Esto también es literal: ocurre en el final de este juego. Aunque la historia de este título no sea coherente y sus personajes sean una exageración de otras exageraciones y todo lo que ocurre y donde ocurre sea una excusa

AL DETALLE

GÉNERO: El mejor juego de hostias jamás hecho
PLATAFORMAS: Xbox 360, PS3, Wii U
AÑO: 2010
PAÍS: Japón
COMPAÑÍA: SEGA
DESARROLLADOR: Platinum Games
CONTEXTO: Platinum Games era un estudio surgido de las cenizas de Clover Studios que necesitaba una llama brillante para destacar. Esa llama fue, sin duda, Bayonetta.

[BAYONETTA ES MÚSICA, ES ACCIÓN, ES ESTÉTICA, ES EXCESO, ES FEMINISMO, ES UNICIDAD: ES UN VIDEOJUEGO]

Derecha: No hay nada como hundir el cráneo de una alegoría fálica, que también es una representación de lo divino, con tu puño gigante demoníaco convocado con tu pelo mágico de bruja a través de un portal interdimensional Y así, todo el maldito rato. Bayonetta nos encandiló por la manera de enlazar cosas molonas una detrás de otra sin vergüenza alguna y sin perder el ritmo.



Abajo: Sabemos que más de uno no pilló la gracia de su esperpéntica estética ni de la bruja en sí y que criticó el sistema de combate por ser complejo y repetitivo. Los compadecemos, no entendieron uno de los mejores videojuegos de la historia. La miel no está hecha para la boca del asno.



para pegarse contra más ángeles; si lo bien mezclado que está todo con cómo se juega no te hace sentir algo en lo más profundo de ti, o eres un necio o necesitas seguir jugando a este juego hasta que algo en tu alma haga 'click'.

Hay mucha gente que en su día no vio nada de esto porque se lo impidieron las caderas de *Bayonetta*. No les culpo: los cortos de miras se quedan solo en la superficie y no comprenden que esto no es un *Devil May Cry* y que las modificaciones que hizo Platinum Games a la fórmula de los beat em up fueron muy precisas, muy pertinentes y, ahora, son inolvidables. Y posiblemente, el cambio más importante fuese incluir a una mujer, y una historia de mujeres, como protagonista. Bayonetta, la bruja, modifica una buena parte de los tropos del género para burlarse de ellos con la misma velocidad con la que se burla de su mismísimo diseño. Es complicado defender que Bayonetta sea un juego feminista, pero como mínimo, hay que acatar que es una exaltación de la mujer, no en un sentido sexual, sino en un sentido femenino. Pocas amigas a las que les he puesto el juego y lo han experimentado no les ha alucinado, quizá tras un rechazo inicial, todo lo que ocurre en pantalla.

Ese rechazo muchas veces venía dado por la cantidad de información por segundo que desprende el juego. Hace falta un tiempo para acostumbrarse y empezar a ver de verdad lo que pasa dentro de él, quizá en parte por la asombrosa fluidez conseguida por las animaciones (este juego, por cierto, hay que jugarlo en Xbox 360 o Wii U, pues en PS3 no llega nunca a los 60 fps por segundo y eso lo arruina por completo) y quizá porque está pensado para no dejar respirar al jugador y obligarle a adquirir unos nuevos instintos. Clavar el tiempo de bruja, que es la mecánica más importante del juego, se convierte en algo automático para cualquiera que se implique de verdad en el juego. Es uno de los fundamentos que convierten a *Bayonetta* en uno de los juegos más importantes de los últimos años junto a *Super Hexagon* porque exigen precisión en el control (algo que solo ocurre en un videojuego) y viven por y para retar al jugador. El reto es conseguir el Puro Platino, al menos, contra todos los jefes, en mi opinión. Y si hay que repetir, otra idea también propia del videojuego, se repite el nivel una vez más. No pasa nada, nunca deja de ser divertido.

Bayonetta es una obra maestra del diseño de videojuegos que entiende perfectamente lo que debe ser este medio: una mezcla homogénea de gráficos, controles y retos que se merece ser recordado a la vez que su secuela vuelve a recordarnos qué es un videojuego.

BRUNO LOUVIERS

[9/10]

[LA HUELLA]

TIEMPO BRUJO: Esta esquiva en el último momento que te da una bonificación de daño y que ralentiza el tiempo del enemigo modificó completamente nuestra forma de ver los beat em up y catapultó *Bayonetta* a la cumbre.

[SOBRE LO FEMENINO]

Es fácil decir que Bayonetta es sexista, pero eso lo opinan quienes se quedan en la superficie y no ven la celebración de la sexualidad femenina que es este juego, y no precisamente para que el hombre se excite con ella. Bayonetta es deforme, sus piernas son muy largas, está cubierta de su pelo mágico (es una mujer belluda), no aguanta mierdas de ningún hombre y salva el mundo mientras su sidekick masculino cuida de la niña. ¿Necesitáis algo más para ver lo que vemos nosotros? Cuando corta los falos de un jefe final con sus tacones-pistola no es tan sutil, chicos.

DEVIL MAY CRY 3

MEJOR QUE



MEJOR QUE

LO DIVINO

RETRO

NO.26





RETRO

DETRÁS DE LOS NIVELES

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Splinter Cell, aunque hoy una franquicia no tan en boga como en su día, sigue siendo un nombre respetado y legendario en el medio. Hablamos con sus responsables

EN 2002 HABÍAMOS visto el nombre de Tom Clancy en varios juegos (*Ghost Recon, Rainbow Six, Red Storm Rising*) y muchos más. Ya era marca de calidad y motivo de sobra para interesarse en un juego, razón de más para que *Splinter Cell* protagonizara la primera portada de esta revista en su edición británica. Como el resto del mundo, estábamos excitados con esta aportación de tono hardcore al entonces poco poblado género de infiltración. Doce años después, aún estamos notando los efectos de su éxito.

"El momento en el que entendimos que teníamos algo importante entre las manos", nos cuenta Hugo Landreville-Potvin, diseñador de niveles de *Splinter Cell*, "fue cuando vimos al equipo de *Metal Gear* entre el público del E3 de 2002 tomando nota en la presentación. *Splinter Cell* no era un juego más. Era un desafío".

Splinter Cell había estado buceando bajo la superficie durante años, y tardó en salir a la luz. Inicialmente era un shooter retro de ciencia ficción llamado *The Drift*, un juego con vehículos flotantes, escenarios con forma de isla voladora y gadgets de espía, como un gancho con cable y la habilidad de disparar cámaras a las paredes.

El desarrollo de *The Drift* no fue bastante más allá de una demo de un nivel antes de que la idea se transformara en algo mucho más familiar: un juego de espías estilo James Bond. Pero ese proyecto tampoco avanzó demasiado y se congeló, hasta que Ubisoft adquirió los derechos de *Tormenta Roja* y el resto del catálogo de obras de Tom Clancy. Con esta nueva licencia, el estudio intentó retomar la idea. Al equipo se le encargó conseguir algo 'que acabe con *Metal Gear Solid 2*'.

Martin Caya, jefe de diseño de personajes de lo que acabaría siendo *Splinter Cell*, dice: "Después de que Ubisoft adquiriera *Tormenta Roja* en el año 2000, la compañía quería crear un nuevo juego de acción basado en el universo de las novelas de Tom Clancy, concretamente en las de *Op-Center*. Así que nuestro juego comenzó a centrarse en un personaje llamado Brett August. Pronto se decidió que aunque nuestro juego estuviera ambientado en el Clancy-verso, tendría un nuevo protagonista".

Con un argumento de fondo escrito por JT Petty, fue Caya quien dio con una idea que justificaría la mecánica de *Splinter Cell*. "Estaba más o menos solo cuando empecé a diseñar a Sam", dice. "Empecé a usar ideas que a mí me gustaban, pero según avanzaba con el diseño, más oposición me encontraba por parte de algunos jefes. Recuerdo reuniones larguísimas donde se cuestionaba cada aspecto de Sam. Por ejemplo, cuando sugerí que necesitábamos un gimmick visual para el juego, algo tan reconocible como la silueta de Barman, presenté los ahora famosos 'tres puntos verdes'. La idea fue rechazada casi instantáneamente".

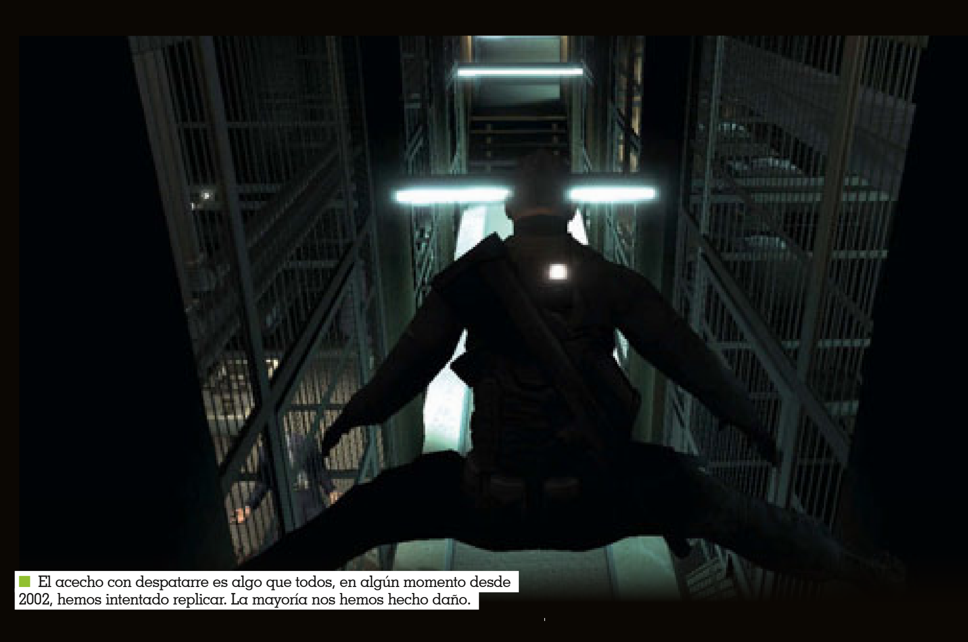
LAS GAFAS DE visión nocturna de Sam Fisher son uno de los elementos de diseño más icónicos de los videojuegos. No solo era algo que afectaba a cómo jugabas, permitiéndote pasar a visión calorífica o nocturna, sino que también definían al personaje. "Viéndolo en retrospectiva", continúa Caya, "no fue muy profesional por mi parte. Pero me daba igual la política de la oficina. Luché con uñas y dientes por el concepto porque creía en él. Posiblemente, es una de las cosas de las que más orgulloso estoy, la idea de que cuando ves esos puntos verdes sabes que es Sam".

Roxane Gosselin, productora asociada del primer juego, coincide: "El personaje de Sam Fisher llevó más de dos años de investigación y mejoras para acabarlo. Trabajamos muy duro en encontrar un elemento identificable. Recuerdo llegar a desear que los tres puntos pudieran estar solos en una caja y que la gente supiera a qué juego pertenecían".

Y, por supuesto, estaba el elemento Ironside, algo de lo que Neil Alphonso, diseñador de niveles, sigue siendo fan: "Aparte de ser un ninja malote e hipertecnificado, siempre me gustó que Sam fuera más viejo de lo habitual en los protagonistas de los videjuegos. Esa fue siempre la visión que tuvimos



Lanzamiento: Noviembre 2002
Plataforma: Xbox, PC, PS2, GameCube, Mac, PS3
Compañía: Ubisoft
Estudio: Ubisoft Montreal, Ubisoft Shanghai (PS2 & GC)
Equipo clave: Neil Alphonso, Diseñador de niveles
Roxane Gosselin, Productor asociado
Martin Caya, Jefe de diseño de personajes
Hugo Landreville-Potvin, Diseñador de niveles



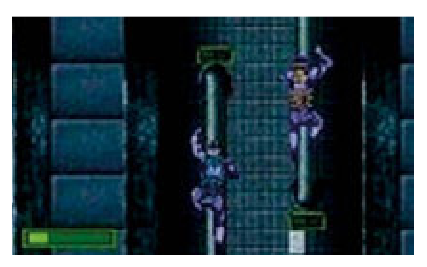
El acecho con despatarre es algo que todos, en algún momento desde 2002, hemos intentado replicar. La mayoría nos hemos hecho daño.

DE PORT A PORT

Splinter Cell fue un bombazo para Ubisoft (y para la industria en general) en 2002, así que no sorprendió a nadie que el juego fuera portado a todo tipo de sistemas. Aunque la versión con recortes técnicos de PS2 y el remake en HD para PS3 seguían el original de cerca, también hay curiosidades como la versión de Game Boy Advance, empleado de base para el port posterior de N-Gage.

Lo que hace interesante a este port de *Splinter Cell* es lo bien recibido que fue en su momento, a pesar de ser un pegatiros lateral en vez de un juego de infiltración en 3D. *Splinter Cell* en la versión para la portátil de Nintendo incluía algunas indicaciones de lo que estaba por venir en la serie, con detalles como la posibilidad de conectar la GBA a la GameCube si se tenían ambas versiones del juego y usar la portátil como mapa.







No todo es apertura de piernas. El juego tenía características novedosas en su momento como este control ocular.



de él, y poner a Michael Ironside para que le diera voz fue todo un acierto".

Esa especie de creatividad entusiasta no se limitó al diseño de Sam Fisher: *Splinter Cell* estaba desarrollado por un equipo pequeño y no tenían demasiadas interferencias de las alturas. Alphonso afirma que el juego no se parecía a nada que Ubisoft hubiera hecho antes. "La estructura corporativa nos dejaba manos libres en lo que respecta al diseño del juego", nos dice, "pero fueron una gran guía para que mantuviéramos cierta credibilidad en el juego según se iba haciendo más y más difícil". Caya corrobora este aspecto de la empresa: "Por lo que recuerdo, los altos cargos de Ubi no estaban presentes en el desarrollo al principio. En la fase de prototipado, estábamos solos. Todo el mundo en el estudio participaba en determinar los distintos aspectos del juego. Fue un auténtico trabajo en equipo, y una experiencia realmente excitante para mí, que tenía 25 años y acababa de aterrizar en la industria. Por otra parte, cuando el juego se presentó en el E3 en 2002, todo el mundo empezó a vigilarnos muy estrechamente".

Trabajar en un equipo pequeño significaba que las cosas continuamente estaban evolucionando, progresando y moviéndose adelante y atrás, explica Landreville-Potvin: "El equipo original de *Splinter Cell* era pequeño. El diseño de juego y de niveles lo hacían un total de siete personas, lo que hacía sencillo interactuar. Cada nivel estaba localizado de forma muy definida con momentos clave de la trama principal y objetivos, pero por lo demás teníamos libertad creativa para objetivos secundarios y el diseño específico de cada nivel".

COMPARADA CON LA gigantesca producción de la serie en la actualidad, la creación del título original fue única en muchos sentidos. "No teníamos un director creativo", explica Gosselin. "Esta labor la hacía un equipo, del que yo era parte. Por entonces, Ubisoft Montreal era un estudio nuevo y no teníamos más 'mentores' que el equipo editorial. Todo el trabajo en *Splinter Cell* se realizaba de forma intuitiva, pero nos tomábamos el tiempo preciso para analizarlo todo de forma adecuada. Hicimos mucha investigación".

Este estudio novato y este concepto tan novedoso dieron luz a una serie de elementos que hoy damos por sentados en la mayoría de los juegos. Gosselin nos cuenta que *Splinter Cell* fue uno de



Cuando lo demás falla, escabúllete hasta un puente y baja colgando por un cable.



■ En su momento, los efectos de luz de *Splinter Cell* eran increíblemente buenos... y muy relevantes en el desarrollo del juego.

QUÉ DIJERON...

El diseño de niveles exprime los gadgets y las habilidades de tu personaje pero la aventura está lo suficientemente equilibrada como para resultar desafiante en todo momento.
NowGamer, Noviembre 2002

los primeros juegos en los que Ubisoft incluyó más testeo del habitual como parte del diseño. "Nuestra meta era hacer un juego que la gente disfrutara", nos dice, "y pasamos mucho tiempo puliéndolo, mejorando la jugabilidad y haciéndolo divertido".

Hay una pregunta inevitable que siempre aparece cuando se habla de los juegos de Tom Clancy: ¿hasta qué punto se implicó el autor en el desarrollo? "Honestamente, nunca le vimos por el estudio", nos dice Caya, "pero creo que el guionista del juego, JT Petty, estaba en contacto con él. Yo nunca asistí a esas reuniones". Gosselin, por otro lado, es más firme acerca de la influencia del escritor en *Splinter Cell*: "Tom Clancy se involucró en el argumento del juego. Revisó el guión y nos dio una buena cantidad de consejos interesantes".

Con o sin Clancy involucrado, en cualquier caso, *Splinter Cell* tenía procesos de diseño, implementación y testeo muy rápidos. Los cambios podían concebirse, ponerse en el juego y probarlos en un escenario activo antes de decidir si se conservaban o eliminaban. Landreville-Potvin nos lo explica: "La creación básica de los niveles era rápida. La mayoría del tiempo lo pasábamos perfeccionando la mecánica, por ejemplo, asegurándonos de que los guardias acabaran en el sitio correcto cuando tocaba, y testeando sin parar para asegurar todas las opciones posibles". Pero precisamente porque se pueden hacer las cosas rápidamente y de forma instantánea, a veces los cambios no eran para bien: "Los primeros niveles que hicimos nunca se completaron. Cometimos errores. Pero sirvieron para que nos centráramos en el diseño de niveles. Y creo que más adelante se rehicieron como contenido extra".

Más allá de ese particular proceso de aprendizaje, *Splinter Cell* pasó por otros grandes cambios

"FUE UNA ÉPOCA MUY EXCITANTE. TRAS MOSTRAR EL JUEGO EN EL E3 DE 2002, TODOS NOS VIGILABAN"

durante su desarrollo. Como apunta Landreville-Potvin, fueron principalmente dos. "El primero, la dirección del diseño de niveles", dice. "El jugador puede moverse por los niveles usando sigilo, gadgets o combate. Pero la progresión por el nivel es lineal. Originariamente, los niveles eran abiertos, con múltiples áreas interconectadas, a lo *Thief*. Por desgracia, para el relativamente inexperto equipo que éramos, hacerlo así era una forma segura de caer en el error número uno de los equipos jóvenes: crear niveles demasiado grandes y con un ritmo aburrido. A causa de ello, el primer bloque de niveles nunca

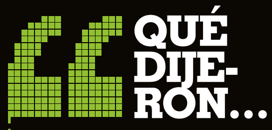
LA HISTORIA TRAS EL SPLIT-JUMP

■ "Lo divertido de todo el concepto del split-jump fue que su origen está en un viejo comic de *Punisher: War Journal* (el número 12) que tenía en casa", nos cuenta Martin Caya.

"En él, el Castigador está siendo perseguido por Bushwacker, un villano con un antebrazo cibernético transformable. Al final de ese número del cómic, Punisher pierde mucha sangre por culpa de una herida de bala. Haciendo un último esfuerzo sobrehumano, busca refugio en un almacén cercano con Bushwacker pisándole los talones. Dentro del almacén, Bushwacker va siguiendo el rastro de sangre que Punisher deja por el suelo, insultando a Frank Castle y riéndose de su debilidad a cada paso. Cuando el villano cree que tiene a nuestro héroe arrinconado en un cuarto, vemos que Punisher está escondido cerca del techo usando una especie de cuchillo-bala, preparado para atacar a su perseguidor. Siempre me pareció una sorpresa alucinante y decidí meterlo en *Splinter Cell*, sobre todo si Sam usaba un cuchillo. Al final no se desarrolló exactamente de esa manera".

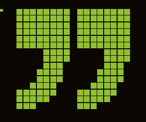








Nuevos movimientos, como el split-jump entre dos muros, o escalar por tuberías horizontales, permiten la innovación en el diseño de niveles.
EuroGamer, Diciembre 2002



llegó a completarse. Desde ahí, la dirección de diseño se replanteó para mejor".

El segundo cambio fue mayor, nos cuenta Landreville-Potvin: "Se trataba de una cuestión de diseño básico. Según avanzamos en el desarrollo, tuvimos claro un problema: Sam Fisher era demasiado poderoso. Por ejemplo, al principio el personaje podía coger cualquier arma de un enemigo como arma secundaria. En un título que se supone que debe centrarse en el sigilo, la munición ilimitada no es divertida. Tuvimos que decidir entre realismo o tensión e infiltración. La elección era obvia". Alphonso está de acuerdo. Esta modificación fue enorme: "Desde mi punto de vista, el mayor cambio fue dejar de lado la posibilidad de recoger armas. Esa posibilidad abría el camino a un juego de tiroteos, que no era lo que queríamos". Y no era lo más raro que se cayó: "También había objetos flotando en el aire que se recogían con saltos especiales, pero no pegaba mucho con el tono del juego y lo eliminamos".

■■■ LA CARRERA PARA hacer de *Splinter Cell* un juego más difícil no acabó con la ausencia de objetos coleccionables y la disminución del arsenal. "Otra gran decisión de diseño fue la creación de la mecánica de 'las tres alarmas'", dice Landreville-Potvin. "Cuando salta una alarma, los enemigos son más duros. Después de tres alarmas, la misión se considera fallida. Debatimos mucho en torno a este tema, ya que conllevaba reforzar la infiltración y que el juego fuera mucho más difícil". Pero fueron cambios (despiadados o no) para mejor: "Al final, esos cambios hicieron de *Splinter Cell* un buen juego. Difícil, eso sí. Quizás demasiado. Pero esa es una de las razones por las que creo que principalmente es recordado".

Otros cambios fueron menos radicales, pero siempre han sido replicados o modificados en entregas posteriores, nos cuenta Caya: "Recuerdo que Steve Dupont, director de animaciones, y yo queríamos replicar ideas en la serie como el uso de un cuchillo para el cuerpo a cuerpo, o la posibilidad de abrir puertas llevando un cuerpo a cuestas. Siempre he defendido también que el jugador debía experimentar las fases de inserción y extracción".

Lo que sí que pasó todos los filtros fue el característico *split-jump* de Fisher. "No lo usamos demasiado", dice Caya. "Le sugerí a Steve que creáramos la animación del salto, pero creo que solo había dos puntos en el juego en los que Sam podía hacerlo".

Splinter Cell fue, en 2002, uno de los juegos técnicamente más sofisticados que se habían hecho. Ha envejecido, claro, pero el juego aún proporciona hoy imágenes impresionantes. Tal y como nos contó Alphonso, otros cortes se produjeron por limitaciones de tiempo: "Había una larga porción de juego ubicada en una Rusia nevada que se recortó para poder acabar el juego a tiempo con la calidad deseada. Lo único que quedó de él fue el nivel de la planta nuclear para la versión PS2".

"NINGUNO DE NOSOTROS PENSÓ QUE SERÍA UN CLÁSICO"

En términos generales, Microsoft ayudó mucho al desarrollo del juego: era el mayor lanzamiento third-party de su época para aquel formato. Las versiones posteriores de PS2 y GameCube fueron técnicamente inferiores, comparadas con la de la consola para la que el juego fue concebido, y había motivos para ello. "La iluminación dinámica estaba basada, en gran medida, en la arquitectura de la consola" explica Alphonso, "y además Microsoft nos ayudó a pulir el rendimiento del juego".

Era un título destinado a ganarse los corazones de los jugadores y convertirlos a la causa de la nueva consola de Microsoft. *Halo* está considerado como el juego definitorio de la Xbox original, pero *Splinter Cell* no le va muy a la zaga. Pero no fue hasta el E3 de 2002 cuando el mundo no empezó a descubrir de verdad lo que *Splinter Cell* tenía que

> EVOLUCIÓN JUGABLE

Metal Gear Solid > Splinter Cell > Arkham City



No inventó la infiltración, pero *Metal Gear Solid* fue el que consiguió que la mayoría de los jugadores la probaran.

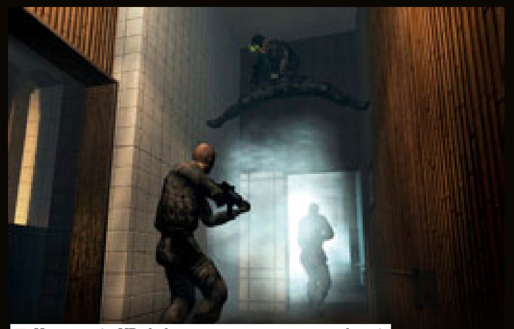


Las acrobacias en penumbra de Sam Fisher tuvieron un gran impacto en juegos de infiltración como los *Arkham*.



ofrecer: todo tipo de ideas ya vistas, pero invertidas en un tipo nuevo de género. Era reconocible y familiar, pero único a la vez. Los desarrolladores de *Metal Gear* no estaban tomando notas en la presentación por casualidad.

Aún así, todos aquellos involucrados en lo que acabó siendo uno de los juegos inspirados en Tom Clancy más aclamados, conservan la humildad. "No creo que nadie del equipo pensara que estábamos haciendo un clásico", dice Caya. "Honestamente, solo queríamos crear un juego que fuera realmente divertido. Aunque, visto en retrospectiva, las reacciones de la gente cuando presentamos la demo empezaron a hacernos pensar que teníamos algo bastante especial entre manos". Landreville-Potvin piensa del mismo modo: "No creo que ninguno de nosotros hubiera podido prever que *Splinter Cell* se iba a convertir en un clásico. Después del E3 estaba claro que teníamos algo entre manos. También estaba claro que había despertado la expectación como para ser un bombazo de salida. Pero nunca estás seguro de si va a cumplir la expectativas del todo".

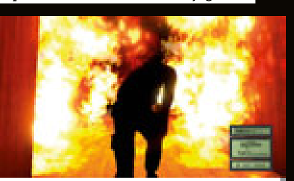


Una versión HD de los tres primeros juegos se lanzó para PS3 en 2011. Una buena ocasión para rememorarlos.

Pero lo hizo. Fue bien recibido, e inauguró una serie que todavía perdura, algo que no es nada fácil. ¿Pero qué futuro le espera a Sam Fisher? Caya es optimista: "Creo que mientras haya gente con talento involucrada en *Splinter Cell*, la serie seguirá viva. La franquicia aún continúa introduciendo ideas nuevas en cada entrega". Gosselin, recuerda con orgullo el primer juego: "Una experiencia. No teníamos demasiadas limitaciones. Ubisoft nos dio carta blanca con casi todo. Se arriesgaron y funcionó. No me sorprende que Ubisoft haya llegado a ser uno de los mayores estudios del mundo. Lo merecen".



Los diferentes modos de visión de *Splinter Cell* tenían utilidad jugable.



No todo era tensión silencio. A veces, simplemente, todo explotaba.



A veces, está muy claro que no has sido lo suficientemente sigiloso.



Nunca habíamos visto a un hombre escalar por tuberías con tanto entusiasmo como a Sam Fisher. En fin, a cada uno lo suyo.



EL SECRETO DE ATARI

EL MISMÍSIMO PROGRAMADOR DEL INFAUSTO E.T. DE ATARI, HOWARD SCOTT WARSHAW, HABLA DE LA LEYENDA URBANA DE LOS CARTUCHOS ENTERRADOS Y SE ENFRENTA CARA A CARA CON SU CREACIÓN





ES INTERESANTE VER cómo tu pasado es desenterrado... ¡literalmente! Allí estaba yo, entre tractores y excavadoras, agredido repetidamente por una furiosa tormenta de arena. Esperando, observando, preguntándome qué revelaría la siguiente palada de la excavadora. ¿Había creado un juego tan devastadoramente malo, tan horriblemente vergonzoso que Atari no tuvo más remedio que adentrarse cien kilómetros en el desierto y enterrarlo?

Siempre que he programado un juego mi objetivo principal de diseño es la innovación. Intento crear algo completamente nuevo o expandir un mínimo algo que ya existe. *Yars' Revenge* introdujo una serie de novedades que hoy son estándares de la industria. *Raiders Of The Lost Ark* fue, de lejos, la aventura más variada de la plataforma en su época, y la primera adaptación de una película de la historia. Y el 26 de abril de 2014, en Alamogordo, Nuevo Mexico, vi como *E.T.* (mi tercer juego) besaba el polvo de una forma completamente distinta a su día. De una forma que no podía sospechar al programarlo hace 32 años.

El día arrancó con un paseo en coche de veinte minutos antes de llegar al área donde estaba la excavación. Cientos de personas hacían cola esperando que se les dejara entrar en un vertedero. Extraordinario. Según nos acercábamos al agujero propiamente dicho, empezamos a ver equipos de grabación y gente con cámaras, luces y comida. La gente correteaba en todas direcciones con máscaras para que no se les llenaran los pulmones de arena y polvo. Cuando abrieron las puertas, una marea humana descendió hasta allí. La gente había venido desde todos los rincones del país por dos aparentes razones. Uno era conseguir autógrafos en todo tipo de parafernalia relacionada con *E.T.* Firmé cartuchos, cajas, posters, consolas, manuales, comics, muñecos de E.T., recortables del personaje y un automóvil (¡el Delorean de Ernie Cline!). La otra razón era comprobar la veracidad de una leyenda urbana, comprobar si el desierto escupiría unas pocas copias (o unos pocos millones) de mi infame creación, el videojuego de *E.T.*

Fue un día salvaje en el desierto. La excitación, la energía, la tormenta de arena, el alcalde, el sonido de la maquinaria pesada, cámaras y micros allá donde miraras. Era una locura... ¡y era alucinante! Y todo estaba pasando porque el 27 de julio de 1982 dije "Sí".

La pregunta (hecha por Ray Kassar, CEO de Atari) fue esta: "Howard, ¿puedes preparar un juego de *E.T.* para el 1 de septiembre?" No dudé. Era una locura, pero tenía que hacerlo. Y tres décadas después, aquí estoy enmedio de todo este caos, sintiéndome increíblemente orgulloso

"LA GENTE CORRETEABA CON MÁSCARAS PARA QUE NO SE LES LLENARAN LOS PULMONES DE ARENA Y POLVO"



CAZAMITOS

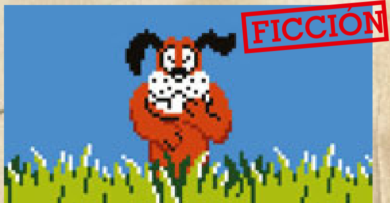
Navegando en la niebla entre realidad y ficción, desvelamos otras cuatro leyendas del videojuego.

1. El misterio de Polybius



Un arcade llamado *Polybius* apareció cerca de Portland, Oregon en 1981, se dice que como parte de un experimento del gobierno.

2. Dog Hunt



El rumor de que en la versión NES de *Duck Hunt* podías disparar al perro pudo empezar debido a que así era en la versión arcade.

3. Soplido mágico de cartuchos



El hecho es que soplando en el cartucho, pequeñas partículas de saliva podían corroer los componentes a la larga.

4. La Sala de las Almas Torturadas



Enterrado dentro de Excel 95 hay un videojuego secreto llamado 'The Hall Of Tortured Souls'.

de haber creado el punto de partida para toda esta aventura. Doy gracias de haber respondido "Sí" aquel día.

Y no era un "Sí." trivial. Había aceptado el plazo más corto jamás impuesto para el desarrollo de un videojuego... ¡con más de un 75% de diferencia! Para cuando Atari y Steven Spielberg acabaron de negociar la licencia de *E.T.* solo quedaban cinco semanas para programar el juego y llegar a la campaña navideña (no tiene sentido hacer un juego si la dejas pasar). ¡Nadie había hecho un juego en menos de cinco o seis meses y yo tenía cinco semanas! Desde el martes 27 de julio al miércoles 1 de septiembre. Vale, técnicamente tenía 36 días, pero cuando me lo dijeron era ya la hora de la cena.

Así que empecé a trabajar sin descanso. Llegué a llevarme un equipo de desarrollo a casa. El único rato que pasaba más de dos minutos sin programar era cuando conducía entre casa y el trabajo. Fueron las cinco semanas más infernales de mi vida, pero lo hice. Hice el que muchos consideran el peor videojuego de la historia. Un juego tan malo que casi revienta la industria a mediados de los ochenta. Bueno... no se puede decir que no tuviera su impacto.

En un momento entre dos entrevistas me veo en el centro de esta horda de fans y curiosos que miran fijamente al creciente foso, que se adentra más y más en la arena.... y entonces me doy cuenta. Me doy cuenta de lo que realmente conseguí en esas semanas. ¿Un juego? Ciertamente. ¿El peor de todos los tiempos? Posiblemente. ¿Concluir una tarea hercúlea? Absolutamente.

Pero mi logro más significativo haciendo *E.T.* en cinco semanas fue crear un pedacito de la historia de los videojuegos. Innegablemente, para bien o para mal y hasta que la muerte nos separe, *E.T.* y yo estaremos siempre ligados como una leyenda en los anales del medio. Nunca lo había pensado. Desde luego nunca consideré la posibilidad mientras hacía el juego. ¿Por qué iba a hacerlo? Cuando estaba haciendo *E.T.*, no había una "historia de los videojuegos". Era solo "mi próximo juego." Esta era una moda más a principios de los ochenta, y el crash pareció confirmarlo.

Ahora, en retrospectiva y después de tres décadas, sabemos que *hay* una historia. Hay "clásicos" que revisitar y explorar. Pero entonces esos clásicos eran las novedades. No estábamos haciendo historia ni futura nostalgia, así que, ¿qué estábamos haciendo? Por mi parte, el objetivo estaba claro. Mi objetivo era combatir el aburrimiento, ese que tanto experimenté en la adolecencia. Yo fui la última generación en crecer sin videojuegos, y entendía el enorme poder de los videojuegos para eliminar el tedio. Quería librar a otros de lo que yo había padecido. Quería que la historia no se repitiera

"COMO PSICOTERAPEUTA SÉ QUE LAS COSAS NO SE ARREGLAN EN EL PASADO, SINO AHORA"

Como psicoterapeuta, sé bien que nada se resuelve del todo en el pasado, solo el presente provee de esa oportunidad. Y en el presente, la basura y el polvo seguían saliendo del agujero... pero nada de juegos.

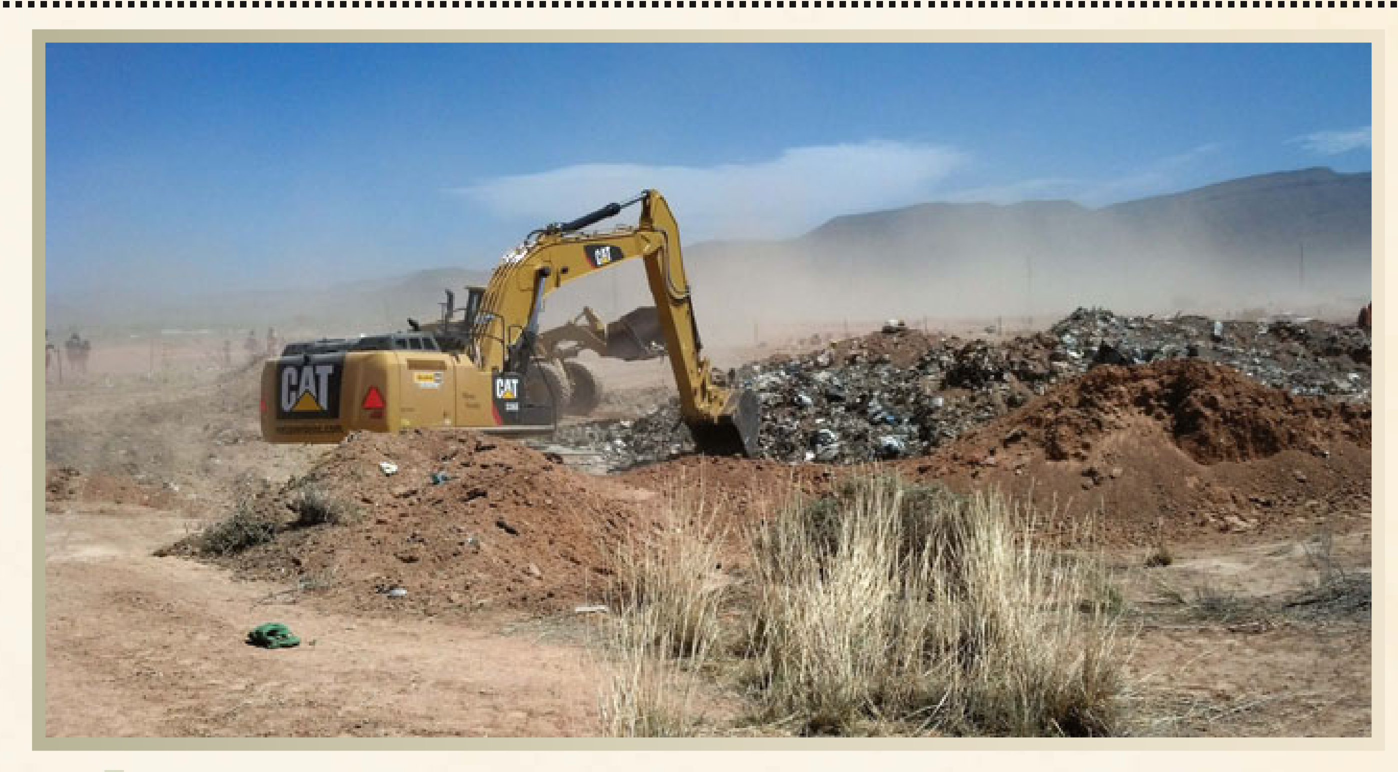
■ *E.T.* podría ser el peor videojuego de todos los tiempos. El propio autor lo reconoce.

Está perfectamente documentado que siempre he dudado de la verdad de este mito. Nunca creí en él porque no tenía ningún sentido. ¿Por qué una compañía con problemas financieros invertiría un montón de tiempo, esfuerzo y dinero para deshacerse de algo presumiblemente sin valor? Por supuesto, estoy olvidando una de las verdades fundamentales de aquella época: si crees que no tiene sentido es que no conoces Atari.

Estaba esperando mi comida en el camión que hacía de bar (el azúcar de mi sangre estaba empezando a flaquear después de seis horas) cuando un rugido nos llegó desde la zona de la excavación. La gente estaba apiñándose con más y más fuerza en las vallas. Uno de los responsables de producción vino corriendo y me dijo: "¡Ven, tenemos que ir!" Entonces se puso detrás de mí y me empujó con convicción. Después de atravesar la muchedumbre y llegar a la valla vi a Zak Penn (luminaria de Hollywood y director del documental tras esta chifladura), de pie con un micrófono en una mano y lo que parecía una deteriorada pero muy reconocible caja del juego de *E.T.* en otra.

"¡Lo encontramos!" clamó en tono triunfal. También era visible un notable alivio en su rostro: sin duda, su película es mejor con un acierto que con un fallo. Los juegos estaban ahí; nunca creí que lo estuvieran. ¡En mi vida me he alegrado tanto de estar equivocado!

Era un signo, una confirmación de hasta qué punto en Atari estaban como regaderas. Por eso mismo, Atari era un sitio increíble donde trabajar y un sitio alucinante donde estar. Atari era puro exceso, y por eso no podía durar y, a la vez, nunca podría ser reemplazada.



Atari (la que yo conocí y amé) se evaporó a mediados de 1984 y poco después me fui yo. ¿Pero dónde vas después de una experiencia como Atari? Aparentemente, acabas luchando, como yo, contra una tormenta de arena en el desierto.

Todo el mundo está jaleando el descubrimiento y gritando, y en el aire se respira la excitación y el asombro (¡y el polvo!). Y vienen las cámaras y los micrófonos: "Howard, ¿cómo te sientes?"

De repente, todo se queda en silencio. Siento que las cosas adquieren sentido. Me doy cuenta de que el motivo por el que hacía juegos era para divertir a la gente. Para darles un respiro de su día a día y crear experiencias memorables. Y ese día, en el desierto de Nuevo Mexico, mi juego lo está haciendo, tal cual. Un trabajo que concluí hace 32 años todavía está generando momentos especiales para mucha gente. Estoy emocionado y lleno de gratitud. Y lloro de alegría.

Atari siempre fue el mejor trabajo que había tenido. Hasta ahora. Como psicoterapeuta, es la primera vez en treinta años que mi trabajo es más satisfactorio de lo que experimenté en Atari. Creí que llegaría a ese punto antes, porque soy un optimista, pero ha tardado. Es interesante que estas novedades sobre Atari resurjan justo ahora, que me siento por primera vez en mucho tiempo en el sitio y el momento correcto.

Mis divagaciones continuaron mientras la maquinaria pesada seguía trabajando, desenterrando paladas y paladas de reliquias históricas, sumergidas entre toneladas de desperdicios inútiles. Por suerte teníamos unos cuantos antropólogos a mano para determinar qué era qué. La vida tiene una curiosa forma de dar vueltas. Después de treinta años, la industria del videojuego vuelve a hacer juegos sencillos para pantallas pequeñas. Yo también he vuelto a la casilla de salida. Hace tres décadas, proporcionaba entretenimiento a tecnófilos hambrientos. Hoy, como El Terapeuta De Silicon Valley, vuelvo a satisfacer sus necesidades, pero de una forma más profunda. Mi plan vital ahora mismo es agresivo, como lo fue el desarrollo de *E.T.* Espero conseguir mejores críticas esta vez.

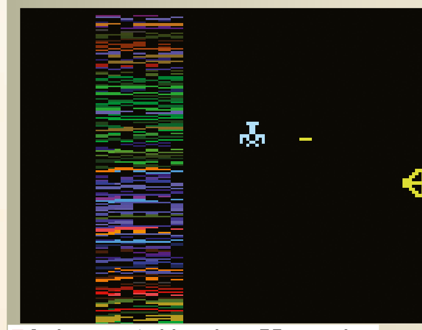
Y hablando de críticas, me preguntaron sobre el proyecto de *NeoComputer* para "arreglar los bugs" de *E.T.* El periodista parecía tener algo de miedo por la pregunta, pero por suerte no tengo problemas en reconocer los problemas jugables de mi título. En otras palabras, soy bastante realista. He jugado a la versión actualizada y creo que mejora el original substancialmente. Elimina el mayor problema del original, en mi opinión: la desorientación del jugador. Si hubiera tenido un día o dos extra, quizás habría hecho esos cambios... pero si los hubiera tenido no estaríamos hablando de esto.

Al final, la sepultura de los juegos era real, pero no solo de *E.T.* La mayoría del botín recuperado eran éxitos de la época, como *Defender*, *Centipede* o *Yars' Revenge*. También había consolas y periféricos. Era como el vertedero de un almacén, no la tumba de *E.T.* Así que puede que, al final, no tuviera demasiado sentido enterrar millones de juegos de *E.T.* solo para ocultar un fallo catastrófico.

Al final, lo que queda es que hay uno de mis juegos en el Museo de Arte Moderno de Nueva York y otro sepultado en pleno desierto. Así que hoy me he enfrentado a mi pasado... ¡y lo he desenterrado!

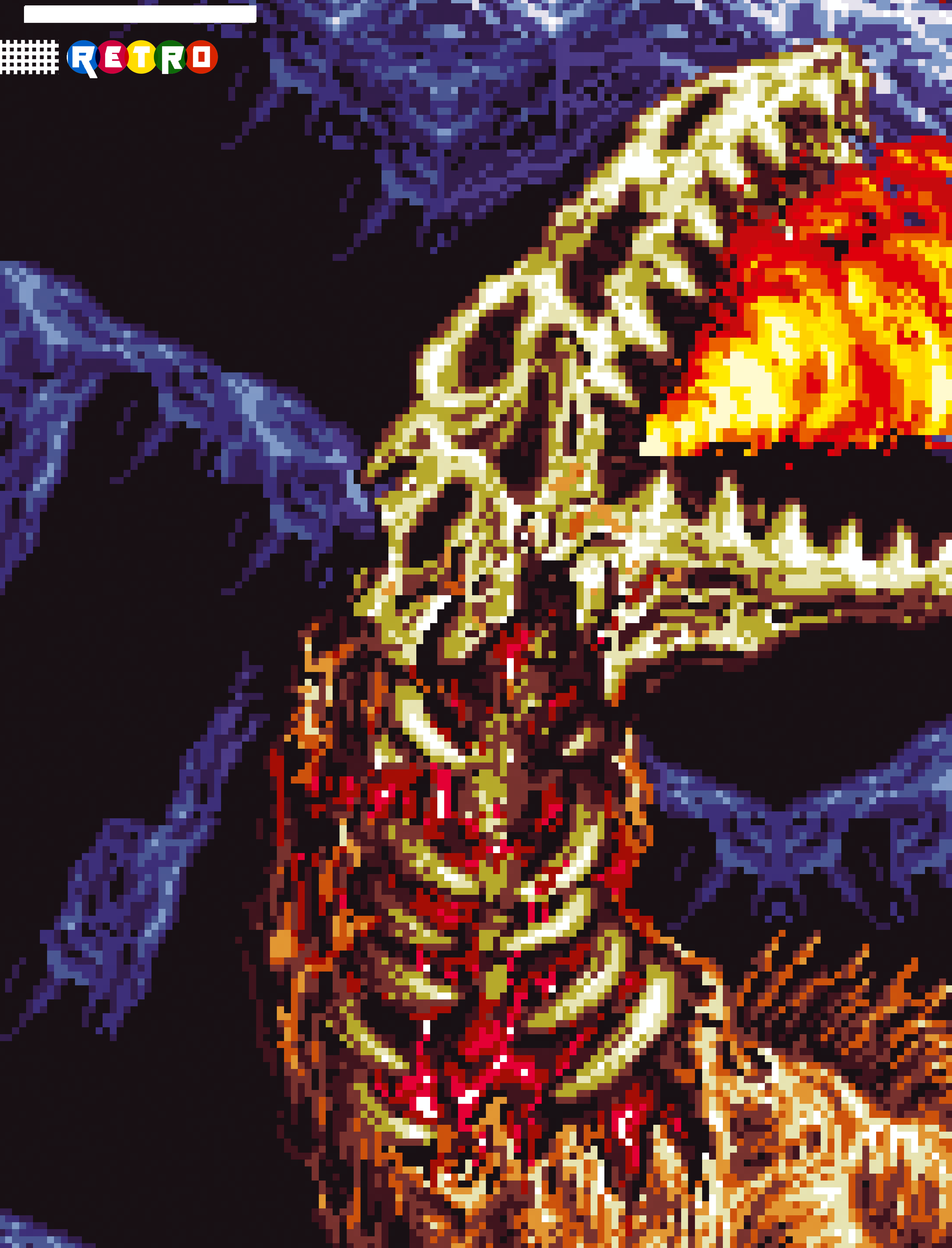


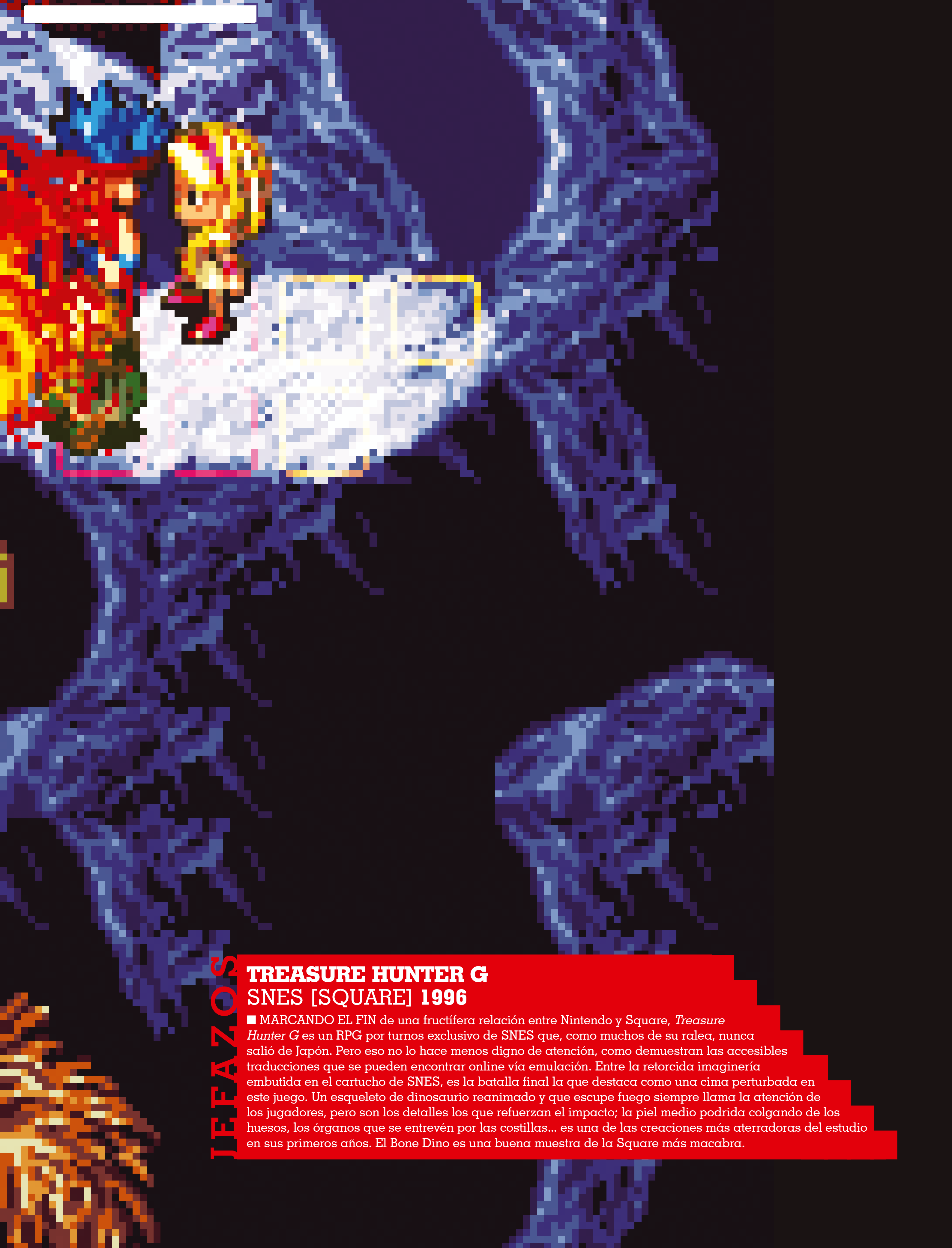
Incluso para los estándares de los 8 bits, el juego es increíblemente básico, con partes sin acabar.



La desorientación del jugador en *E.T.* se considera uno de sus mayores problemas. Es fácil ver por qué.

"DE REPENTE, TODO SE QUEDA EN SILENCIO"





TREASURE HUNTER G

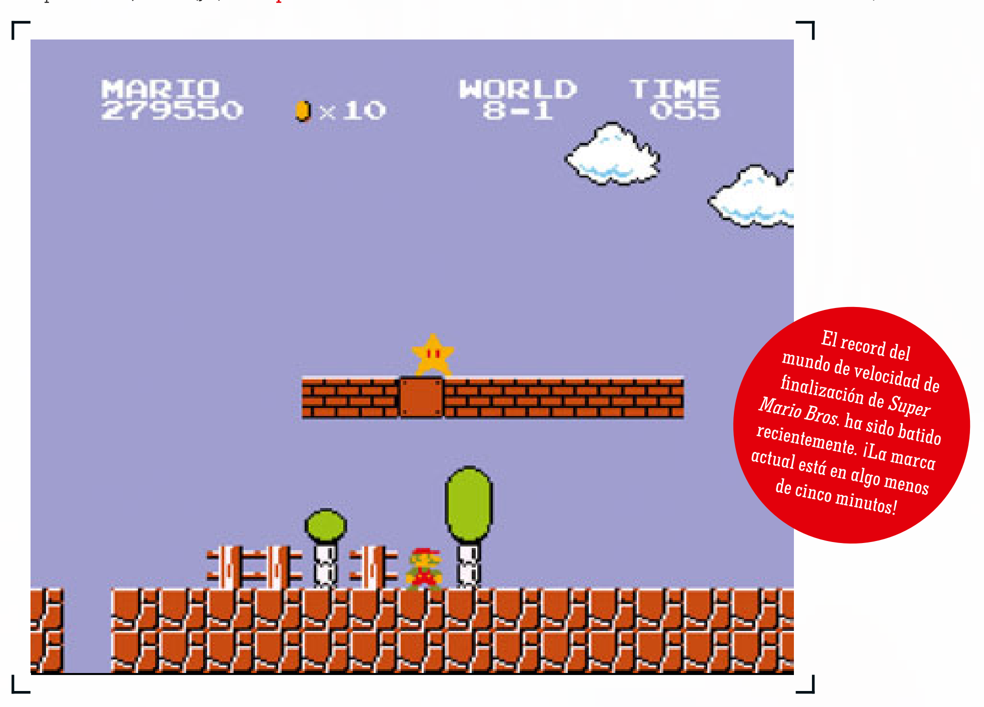
SNES [SQUARE] **1996**

■ MARCANDO EL FIN de una fructífera relación entre Nintendo y Square, *Treasure Hunter G* es un RPG por turnos exclusivo de SNES que, como muchos de su ralea, nunca salió de Japón. Pero eso no lo hace menos digno de atención, como demuestran las accesibles traducciones que se pueden encontrar online vía emulación. Entre la retorcida imaginería embutida en el cartucho de SNES, es la batalla final la que destaca como una cima perturbada en este juego. Un esqueleto de dinosaurio reanimado y que escupe fuego siempre llama la atención de los jugadores, pero son los detalles los que refuerzan el impacto; la piel medio podrida colgando de los huesos, los órganos que se entrevén por las costillas... es una de las creaciones más aterradoras del estudio en sus primeros años. El Bone Dino es una buena muestra de la Square más macabra.

ROMPE MOLDES

SUPER MARIO BROS.

Lanzamiento: 13 septiembre, 1985 (JP) **Compañía:** Nintendo **Desarrollador:** Nintendo R&D4 **Sistema:** NES/Famicom



El record del mundo de velocidad de finalización de Super Mario Bros. ha sido batido recientemente. ¡La marca actual está en algo menos de cinco minutos!

La secuela de Mario Bros. popularizó el genero de las plataformas laterales, convirtiéndose en el título abanderado de Nintendo

AUNQUE SU ORIGEN está en las recreativas allá por 1985, *Super Mario Bros.* ha acabado siendo un título sinónimo de la NES... y del concepto de killer app en los ochenta. Este plataformas fue secuela espiritual de *Mario Bros.* (juego mítico por méritos propios), pero con el prefijo Super por delante (una convención que pronto definiría abundantes secuelas y spin-offs de Nintendo), la compañía concibió un juego que sería sinónimo del propio género de acción plataformera al que pertenecía.

El juego no solo se convirtió en un clásico y generó un boca-oreja extremadamente positivo tras su lanzamiento en todo el mundo, sino que aguanta perfectamente el paso del tiempo. El juego sigue siendo un caso válido de cómo se hace un titulo de plataformas; desde entonces, innumerables juegos han intentado destronar a *Super Mario Bros.* de su pedestal bien asentado de rey en su estilo. Lo cierto es que pocos se han acercado y ninguno lo ha conseguido del todo, gracias a su innegable punto fuerte: la mecánica.

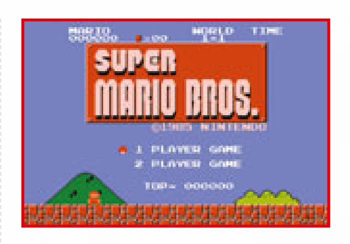
Paradójicamente, en un mundo de fontaneros con mostacho, dragones-lagarto y Shy Guys, *Super Mario Bros.* se define por sus mecánicas realistas. Para un juego de 8 bits, la precisión y profundidad de manejo que exigían los movimientos de Mario y Luigi estaban asombrosamente afinados, con un sistema de juego que comprendías desde la primera partida y no llegabas a dominar del todo jamás. Las físicas eran análogas a la vida real: por ejemplo, si querías saltar más, lógicamente había que coger impulso. Del mismo modo, si Mario iba corriendo (una animación maravillosa, por cierto, con los bracitos moviéndose al compás de sus pasos) tenías que prever que necesitaría cierto espacio para frenar cuando decidieras acabar con la carrera (todo muy bien hilado y natural). Algunos críticos de la época calificaron los controles de imprecisos (en serio), pero los fans, por una vez, tenían razón: con este título se había planteado un antes y un después para los juegos de acción.

MARIO AL DETALLE | *SUPER MARIO BROS.* ES UN JUEGO DE UNA COMPLEJIDAD INAUDITA PARA SU ÉPOCA. AQUÍ HAY ALGUNOS PORQUÉS.



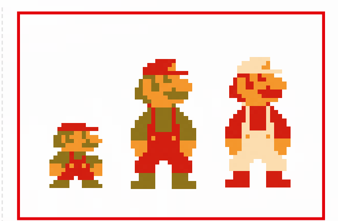
LA MUERTE DE LA FAMICOM

★ Miyamoto quería crear un juego que fuera una despedida respetable para el sistema de cartucho de Nintendo, cuando la compañía pensó sustituirlo por una consola con disco. Después de muchas vueltas y de descartar más juegos atléticos para Nintendo, nació *Super Mario Bros.*



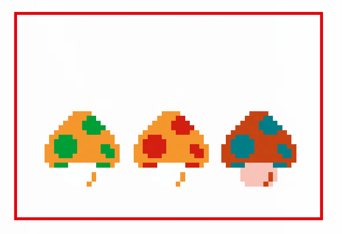
MARIO BROS.

★ La entrada de Miyamoto en el mundo de Mario fue más un testeo conceptual que otra cosa. Fue *Super Mario Bros.* el juego que llevó la franquicia al mainstream. Antes de él, Mario tenía que darle la vuelta a las tortugas antes de saltar sobre ellas. Algo que habría resultado absurdo en el mundo más sólido de la secuela.



ACCIDENTES

★ El cambio de tamaño de Mario no era intencionado. En las fases de desarrollo iniciales, *Super Mario Bros.* solo contaba con un Mario 'pequeño', pero cuando el equipo de desarrollo alteró el tamaño de los niveles, Miyamoto decidió que Mario pudiera también aumentar su volumen a golpe de power-ups.



HONGOS MÁGICOS

★ Sip. Cuando se decidió que habría una mecánica de cambio de tamaño, Miamoto se inspiró para las setas en historias tradicionales de campesinos que ingerían setas que les hacían ceer que cambiaban de tamaño. Y por eso, estamos en el Reino Champiñón. ¿Quién lo habría sospechado?

■■■ La elasticidad del mundo de *Mario* también generaba sus propias mecánicas: saltar sobre un enemigo para matarlo implicaba saber controlar dónde se iba a aterrizar y sobre quién se podía saltar. El grafismo aparentemente limitado del juego se exprimía al máximo con enemigos a los que había que eliminar de muy diversas maneras, casi cada uno de forma distinta. Algunos no podían ser neutralizados, pero ellos sí podían dañar a Mario. Otros eran vulnerables de forma intermitente. Los power-ups (ocultos en cajas no siempre dispuestas de la forma más obvia) eran lo suficientemente escasos como para que el desafío fuera constante pero, ojo, para que el juego no dejara nunca de ser divertido. El nivel de dificultad era perfecto: accesible para todas las edades pero con desafíos (como conseguir todas las cajas) que requerían de una pericia especial.

■■■ Los enemigos estaban complementados por un diseño de niveles que exprimía las estupendas físicas. La necesidad de alterar constantemente la posición vertical en cada salto se subrayaba con mundos casi aéreos, poblados con plataformas que permitían unos paseos por las nubes de atmósfera muy especial. Había que ajustar la posición de Mario continuamente, cada vez que se descendía de un salto, e incluso calibrar distintas potencias de salto. Y como contraste, los tenebrosos mundos subterráneos.

Tanto las secciones aéreas como subterráneas venían potenciadas por entornos destructibles que complicaban todo y que podían lanzar al jugador a otro sub-nivel, frustrando su plan maestro de completar un mundo en tiempo record. Y además, niveles secretos que sacaban al jugador de su zona de confort. Todo formaba parte de la fórmula que definiría los *Mario* y su franquicia en un futuro cercano, pero que ya desde esta entrega tan temprana funcionaba a un cien por cien de efectividad.

Cualquier juego de plataformas en dos dimensiones que cates hoy día le debe su existencia y mecánica a *Super Mario Bros.* Es asombroso, hoy día, comprobar la solidez con la que el seminal juego de acción, exploración y aventura de Nintendo ha influido en el género.

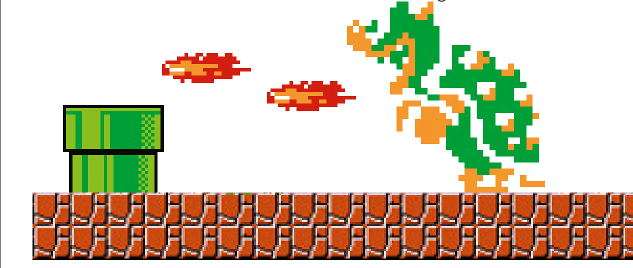
SMB ABRIÓ UN PANORAMA COMPLETO DE POSIBILIDADES EN EL DISEÑO DE NIVELES

DATOS CLAVE

■ *Super Mario Bros.* es el segundo juego más vendido de todos los tiempos, con 40.24 millones de copias distribuidas, superado solo por *Wii Sports* y sus absurdos 82.45 millones. (El detalle de que ambos son de Nintendo es revelador.)

■ La banda sonora de *Super Mario Bros.* era originariamente mucho más lenta, pero su compositor Koji Kondo aceleró el tempo de los seis temas al ver los testeos.

■ El diseño original del juego incluía un nivel de shooter en el que Mario disparaba bolas de fuego a enemigos aéreos.





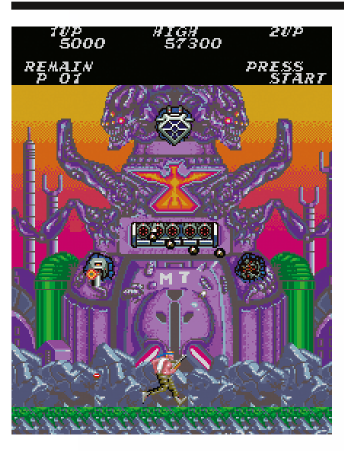
LA GUÍA RETRO DE...
CONTRA

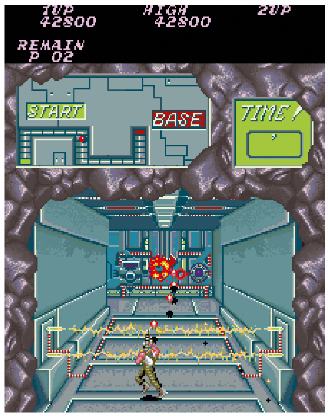
La franquicia de Konami lleva siendo fiel a su concepto original desde hace 27 años. No hay prevista ninguna nueva entrega, pero con clásicos como estos, quién la necesita.

LA FRANQUICIA *CONTRA* de Konami combinó las películas de acción de los ochenta de Sylvester Stallone y Arnold Schwarzenegger con los repulsivos xenomorfos de *Aliens*, dando a luz una de las sagas más celebradas de la casa.

El juego original contribuyó a definir el popular género *run-and-gun*, y pronto le salieron imitadores como *Midnight Resistance* o *Metal Slug*. A diferencia de otras series que hemos repasado en números anteriores, *Contra* no llegó a ser exprimida hasta el agotamiento. Por supuesto, tiene entregas mediocres, pero Konami ha mantenido el tipo con ella, intentando siempre ofrecer juegos de mínimo interés. Veámoslos.

"EL JUEGO ORIGINAL CONTRIBUYÓ A DEFINIR EL POPULAR GÉNERO RUN-AND-GUN, Y PRONTO FUE IMITADO"





CONTRA 1987

PLATAFORMA: VARIAS

El juego que lo empezó todo. Aunque *Contra* no es, desde luego, el primer título de tipo run-and-gun, sí que ayudó a definir el género gracias a unos gráficos fantásticos, armas exageradas y un interesante diseño de niveles. Esencialmente es un homenaje a las películas de Arnold Schwarzenegger y Sylvester Stallone: un pegatiros lateral en el que avanzabas por todo tipo de escenarios rebosantes de peligros. Destacaba su excelente modo para dos jugadores, la variedad de su arsenal y unos interesantes niveles con cámara sobre el hombro y unas primitivas tres dimensiones en el interior de la base enemiga.

El argumento, cómo no, es de una idiotez encantadora: Bill "Perro Loco" Rizer y Lance "Escorpión" tienen que abrirse paso por la maléfica Red Falcon Organisation, ubicada cerca de Nueva Zelanda. Cuando Konami lanzó *Contra* en la NES, la versión europea fue rebautizada como *Probotector*, y Bill y Lance fueros sustituídos por robots para poder burlar la censura alemana, que impedía que los videojuegos molaran demasiado.







SUPER CONTRA 1988

PLATAFORMA: ARCADE, NES

Esta fue la primera y única secuela en formato arcade del juego original. ¿Y qué tenía de Super? Pues un montón de cosas. Los niveles, por ejemplo, van alternando perspectivas, pero en vez de secciones con cámara que enfoca todo el pasillo por el que se mueve el héroe, tenemos niveles de scroll vertical similares a juegos como *Commando* o *Ikari Warriors*, con Bill y Lance haciendo una vez más de sosias de los mayores héroes de acción de los ochenta.

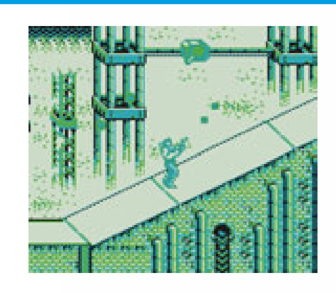
Super Contra es una montaña rusa impecable gracias a la variedad de sus escenarios y su estupendo y variado arsenal, que incluye escopetas, fusiles de bombas y el absurdo y poderoso *mega shell*. Hubo ports para NES y unos cuantos sistemas de 16 bits. El arcade original llegó a Xbox Live Arcade en 2007.

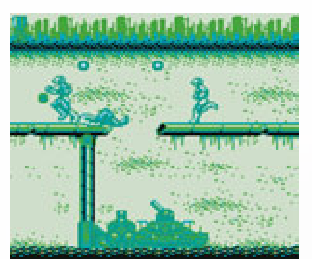


GRYZOR 1989

PLATAFORMA: MSX2

Íbamos a dejar esta conversión con el resto de los *Gryzors*, pero merece su propio apartado. Aunque los gráficos recuerdan a los del port de NES, estos son mucho menos precisos. El aspecto de la pantalla recuerda a la versión Amstrad, pero aquí tenemos una barra de energía, así que podemos recibir más impactos. Cada nueva arma que se consigue pausa el juego para poder elegir entre la nueva o la que ya se tenía. No hay multijugador y aparece un nuevo rifle, que dispara hacia atrás. Un pequeño desastrito.



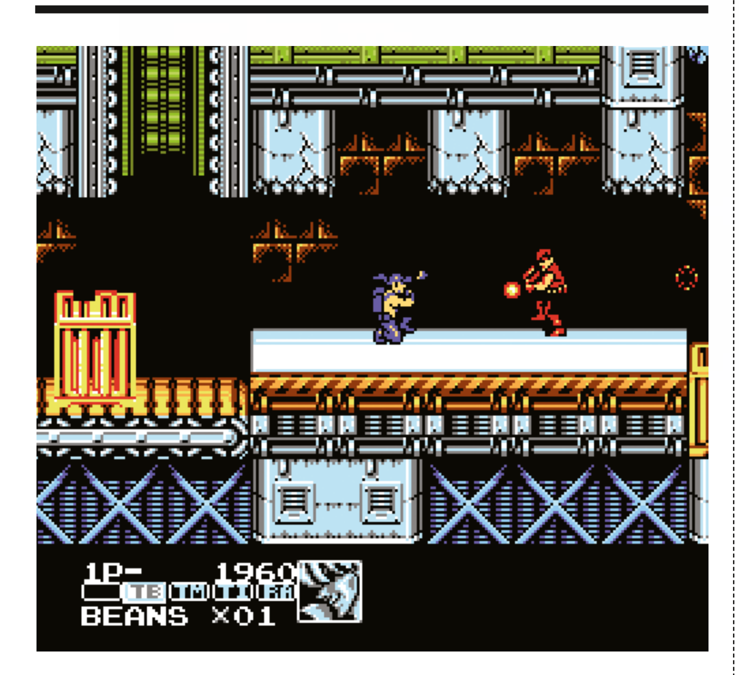


CONTRA 1991

PLATAFORMA: GAME BOY

A pesar de la medianía de su *Castlevania* en la portátil de Nintendo, Konami acertó de lleno con esta versión de *Contra*. La japonesa permite jugar a los cuatro primeros niveles en cualquier orden, mientras que la estadounidense, conocida como *Operation C*, requería del Konami Code. Gráficamente es muy similar al *Contra* de NES pero en versión monocroma. Las principales diferencias están en los jefes.

Contra es el primer juego de la serie que incluye autodisparo, así que desaparece la ametralladora de anteriores ports. También hay una *homing gun*, y la famosa *spread gun* pasa de tres a cinco balas. Estas mejoras son muy útiles, ya que *Contra* (*Probotector* en Europa) es un juego muy duro. Te engancharás, en cualquier caso, porque el diseño de los niveles es delicioso.



CONTRA FORCE 1992

PLATAFORMA: NES

Contra Force (el primer *Contra* exclusivo de NES) iba a ser llamado originariamente *Arc Hound* y lanzado en Japón antes de que Konami decidiera adaptarlo al modelo *Contra*. Una vez transformado en *Contra Force*, fue publicado exclusivamente en Estados Unidos. La mayor diferencia con la serie original es que los cuatro personajes tienen diferentes características y armas, con un sistema de power-ups robado a *Gradius*, también de Konami. Hasta es posible convocar a otro personaje a modo de magia, para que ayude en la aventura.



CONTRA SPIRITS 1992

PLATAFORMA: SNES

Contra Spirits es no solo el mejor juego de la franquicia sino, posiblemente, el mejor juego de su género de todos los tiempos. El periodo de 16 bits de Konami fue, en general, increíble, lanzando un éxito tras otro, y *Contra Spirits* es un caso claro, un juego que desborda inventiva y creatividad. En un nivel estás conduciendo motocicletas propulsadas por jets, en otro, surcas los cielos colgado de un misil. Es el juego de acción perfecto: una set-piece infalible, y otra, y otra...

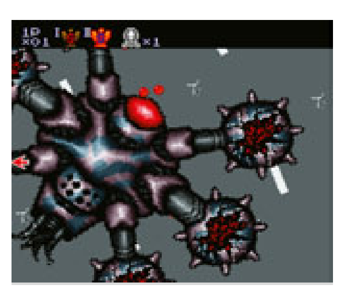
Contra siempre ha estado bendecida con jefes grotescos e imaginativos, pero *Contra Spirits* pisó el acelerador en ese sentido, con un ejército de enemigos delirantes, desde tortugas gigantescas a una demencial cabeza enorme de esqueleto. Muchos de ellos (como los de los niveles dos y cuatro, de una deliciosa tridimensionalidad primitiva) estaban impulsados por el legendario Mode 7.

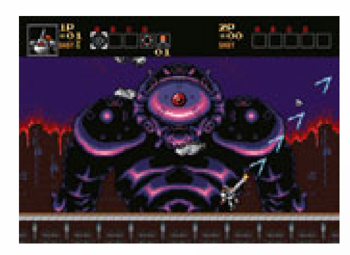
Además de un apartado visual impecable, *Contra Spirits* también llegó con unas cuantas ideas nuevas para la franquicia. Dos nuevos héroes, Jimbo y Sully, pueden cargar con dos armas, perdiendo la que lleven activa cuando son alcanzados. Pueden combinar ambas en ataques devastadores por limitados periodos de tiempo. Los personajes también pueden fijarse a un sitio, disparando así en las ocho direcciones. Hay un port algo rebajado para Game Boy, impresionante pero con menos jefes.

También conocido como *Contra III*, *Contra Spirits* es un logro mayúsculo que Konami nunca ha podido igualar.

"ADEMÁS DE UN APARTADO VISUAL IMPECABLE, CONTRA SPIRITS LLEGÓ CON UNAS CUANTAS IDEAS NUEVAS"





CONTRA: HARD CORPS 1994

PLATAFORMA: MEGA DRIVE

Durante los años de los 16 bits, Konami parecía empeñada en nutrir a la Super Nintendo de juegazos y hacer como si la Mega Drive no existiera. Esta exclusividad no oficial se rompió en un momento dado, y Mega Drive comenzó a beneficiarse de la indiscutible racha que la compañía estaba viviendo. Mucha gente afirma (usuarios resentidos de Mega Drive, sobre todo) que *Hard Corps* es superior que *Contra Spirits*. Se equivocan, pero es perfectamente comprensible.

Después de todo, el juego cuenta con cuatro personajes diferenciados, cada uno con su propio equipo y arsenal, distintas rutas y finales múltiples. Se pueden combinar distintas armas, bloquear el movimiento para rotar los disparos, y los jefes son de lo mejorcito que se había visto en la consola en sus por entonces siete años de vida. Curiosamente, la versión japonesa es mucho más sencilla que la occidental gracias a una barra de energía que permite recibir tres disparos antes de morir y a disponer de continuaciones infinitas.



CONTRA: LEGACY OF WAR 1996

PLATAFORMAS: PLAYSTATION, SATURN

Las buenas noticias son que el primer juego de 32 bits de *Contra* no es tan malo como se ha llegado a decir por ahí. Las malas noticias son que es mentira: es una medianía indigna de los enloquecidos *tour de force* gráficos que la franquicia disfrutó antes de este juego.

Creado por Appaloosa Interactive, el estudio decidió que ponerte a combatir en laberintos repletos de enemigos frustrantes y ridículamente poderosos sería más divertido que prolongar los equilibrados desarrollos de sus antecedentes. Por algún motivo, como *Contra Force*, nunca fue editado en el país de origen de la serie.

Sin embargo, el juego tiene algo de interés: unas gafas 3D que llevaron a efectos de jefes explotando ciertamente impactantes. Una auténtica pena que, en vez de exprimir las posibilidades cromáticas del invento, Appaloosa usara los colores más pochos de la paleta de la consola, haciendo que hasta estas 3D tuvieran un aire deprimente.

ENTREVISTA CON MATT BOZAN

WayForward Technologies nos habla de su brillante Contra 4 para Nintendo DS



¿En qué juegos de *Contra* os inspirasteis?

El plan tanto de Konami como de Wayforward era permanecer fieles a *Contra* de *NES*, *Super Contra* y *Contra III*. Nos fijamos en el de NES por su concepto de la acción pura y sus elementos plataformeros, y en *III* para los movimientos del jugador y la estructura de los niveles. No queríamos pasarnos de estrafalarios, como le había pasado a *Contras* recientes. Preferíamos un regreso a los orígenes.

Háblanos del cancelado modo para cuatro jugadores.

La primera versión jugable que tuvimos fue para cuatro jugadores vía Wi-Fi, pero nos encaminaba en dirección a un juego muy poco equilibrado y escasamente emocionante. También trasteamos con el Rumble Pak, pero decidimos que cada elemento tenía que integrarse perfectamente con el juego, o era mejor desecharlo.

¿De dónde salió la idea del garfio con cable?

Necesitábamos algo para salvar el espacio entre las dos pantallas, para que fuera más fácil seguir la trayectoria de las balas. En las primeras fases del desarrollo teníamos una herramienta que nos permitía aumentar o disminuir el hueco en tiempo real, pero para el jugador podía ser difícil predecir la trayectoria de las balas tras pasar por ese espacio. Creamos el gancho para evitar que sucedieran cosas ahí. También manipulamos la gravedad para que se pudiera caer más rápido de lo habitual. Todo se debe al formato de pantalla, mucho más vertical que en un arcade.

¿Por qué no recurristeis a los niveles cenitales de SNES?

Me encantaban esos niveles en el juego de SNES, pero al final nos decantamos por los túneles del primer juego. Konami también los prefería, y pensamos que era una buena elección como guiño por el vigésimo aniversario del juego. Sopesamos incluso la posibilidad de bifurcaciones en los túneles, pero se descartó.

También rehicisteis la BSO.

Queríamos que hubiera algo de nostalgia en el sonido. Jake Kaufman (Virt) se encargó de que volvieran a sonar cosas como *Jungle Song*, *Call To Arms* o el tema inicial.





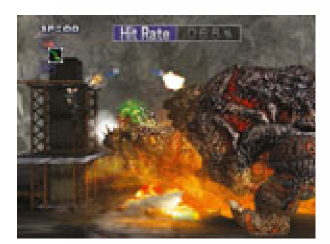


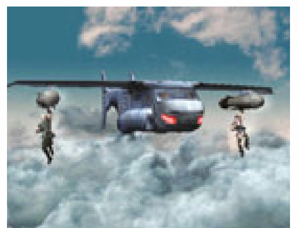



C: THE CONTRA ADVENTURE 1998

PLATAFORMA: PLAYSTATION

C: The Contra Adventure era muy superior a *Contra: Legacy Of War*. No extraordinario, es cierto, pero sí iba más en la línea de juegos anteriores de la serie. Hace uso de un efecto pseudo-2'5D muy popular en la época e incluye niveles laterales muy entretenidos. También hay niveles cenitales, secciones en tercera persona (aunque ninguno de tanta calidad como los niveles normales) y la dificultad es bastante asequible, así que al menos no acabarás con ganas de patear la tele. Hay pequeños guiños a los túneles del original y los gráficos son más agradables que los de *Legacy Of War*.





CONTRA: SHATTERED SOLDIER 2002

PLATAFORMA: PLAYSTATION 2

Konami se llevó a casa la serie, después de las malas experiencias con desarrolladores occidentales, para la primera entrega de PS2. Dirigido por Nobuya Nakazato, es un *Contra* típico que, sin embargo, intenta innovar aquí y allá, sobre todo con el sistema de arsenal, que ahora permite rotar entre tres armas distintas. *Shatter Soldier* es endemoniadamente difícil a veces, con solo tres vidas y continues en Modo Normal. El Fácil tiene nueve vidas y 100 continues, pero te sentirás sucio.



CONTRA ADVANCE: THE ALIEN WARS EX 2002

PLATAFORMA: GAME BOY ADVANCE

A primera vista, parece una mera conversión del éxito de SNES. Hay algunas diferencias, de todos modos, que hacen de este port un juego algo más difícil y no tan bueno. La mayor omisión es la bomba inteligente, que hace que los jefes sean mucho más duros. No pasa nada, mientras sigas pudiendo cargar con dos armas, ¿no? Nop. De lo que prescinde también, de paso, es de uno de los mejores especiales del original. Y faltan los dos niveles cenitales en Modo 7.

Para compensar, Konami incluyó dos niveles exclusivos en vez de simplemente recortar el juego. Uno de ellos te hace correr sobre un tren intentando detener a un robot gigante. y el otro tiene lugar en un laboratorio, donde te enfrentas a todo tipo de bestias químicas. Los dos niveles se integran bien en el conjunto, pero no excusan la masacre con la pobre banda sonora del original, tan reducida y simplificada que parece estar interpretada con un Casiotone.



CARRERAS DE CLONES

Los que copiaron bien a Contra

MIDNIGHT RESISTANCE 1989

La clave de este arcade de Data East son las llaves. Las dejan caer los enemigos y con ellas puedes desbloquear armas loquísimas. Y de propina, joysticks rotatorios.

METAL SLUG 1999

El soberbio juego de Nazca aportó al género el tanque más mono de la historia de los videojuegos y montones de humor. El resultado es un juego increíblemente robusto, con estupendas armas, jefes y animaciones.

GUNSTAR HEROES 1993

El primer videojuego de Treasure demostró que no se precisan equipos enormes para parir juegos increíbles. Rebosante de niveles y diseños de jefes muy imaginativos, te permite combinar armas para crear nuevas.

TURRICAN 1990

Creado por el legendario programador de C64 Manfred Trenz, *Turrican* partió de las bases de los run-and-gun pero le sumó exploración de niveles y enormes áreas que recorrer. La guinda: un láser que hacía llorar a los malos.

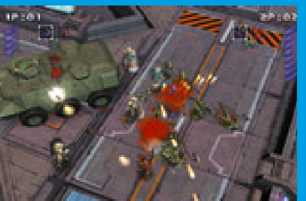
SUPER STAR WARS 1992

Super Star Wars es un delicioso run-and-gun con estupendos gráficos, jefes imponentes y un uso fantástico del Mode 7. Y nada fácil: vas a necesitar una buena ración de Fuerza para acabar las últimas pantallas.

NEO CONTRA 2004

PLATAFORMA: PS2







¿Qué demonios pasó aquí? Konami decidió que otro *Contra* al estilo de *Legacy Of War*, pero con jefes absurdos y delirantes, era una buena idea. Gráficamente es interesante, pero la mecánica es un desastrito. Hay un sistema de armas comparable al de *Shattered Soldier*, pero para fijar el objetivo sobre enemigos aéreos se precisa un arma específica. El salto fue sustituido por movimientos de evasión y giro. El desarrollo es facilón, pero el juego anima a mejorar puntuaciones. El argumento, eso sí, convierte el de *Shattered Soldier* en existencialismo soviético.





CONTRA 4 2007

PLATAFORMA: NINTENDO DS

Creado para celebrar el vigésimo aniversario de *Contra*, *Contra 4* fue un triunfante regreso a los días de gloria de la franquicia. WayForward Technologies claramente entendió qué hacía funcionar a la serie y desarrolló niveles precisos, muy estudiados y llenos de jefes exóticos e inquebrantables, más un modo Desafío que se desbloqueaba al completar el juego. Es un modo interesante, ya que hace revisitar los escenarios en una segunda vuelta, pero con metas específicas, lo que multiplica la longevidad del juego.

También hay un interesante empleo de la segunda pantalla gracias al uso de un gancho con cable para saltar de una a otra. Las balas pueden ser complicadas de esquivar cuando tienen demasiado recorrido, pero es el único problema, ya que por lo demás la segunda pantalla es útil, funcionando por ejemplo de mapa en las secciones de túneles. Y de propina, los dos primeros juegos en versión arcade, comics, arte conceptual y otros regalos que demuestran que hay occidentales que sí entienden el legado de la saga.

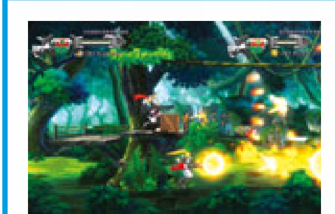


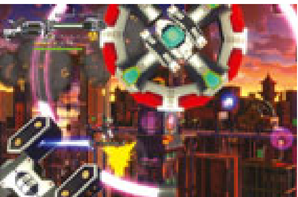


CONTRA REBIRTH 2009

PLATAFORMA: WII

Creado por los maestros de la emulación M2, *ReBirth* es una secuela que desborda clase y que recuerda a los mejores momentos de los títulos clásicos. Hereda el sistema de dos armas de *Contra Spirits*, y tiene gráficos similares al clásico de SNES, pero no hay bomba inteligente ni posibilidad de combinar armas. El arsenal es voluminoso y con chicha (aunque echamos de menos el lanzallamas) y los jefes son maravillosamente abstractos y chiflados. Permite jugar a dobles, tiene set pieces de acción sorprendentes y remezcla con gusto y originalidad las melodías clásicas de la banda sonora. Su único fallo es que falta Lance y el conjunto es algo breve. Por lo demás, un impecable homenaje a los *Contra* clásicos.

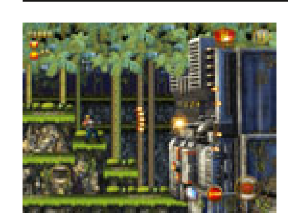




HARD CORPS: UPRISING 2011

PLATAFORMA: PS3, XBOX 360

Este interesante título de Arc System Works es una precuela tanto de *Hard Corps* como de *Contra*. La primera impresión es la de que los gráficos son una auténtica belleza, en 2D y llenos de personalidad. Pasado el impacto inicial, llama la atención que los protagonistas sean mucho más ágiles que en juegos anteriores, con posibilidad de barridos aéreos, dobles saltos y de deflectar el fuego enemigo. El arsenal, armaduras y habilidades pueden personalizarse y mejorarse, dotando de una curiosa capa estratégica al juego.





CONTRA EVOLUTION 2011

PLATAFORMA: ARCADE ANDROID, IOS

El último *Contra* es una rareza: el juego original con gráficos mejorados y nueva estructura de niveles. Como era de esperar, tiene abundantes compras in-app, pero es posible avanzar bastante por él sin gastar un euro. Su principal problema es perfectamente predecible: *Contra* solo funciona con un control ajustado al máximo, y por desgracia, las pantallas táctiles no sirven para eso.

ESENCIALES

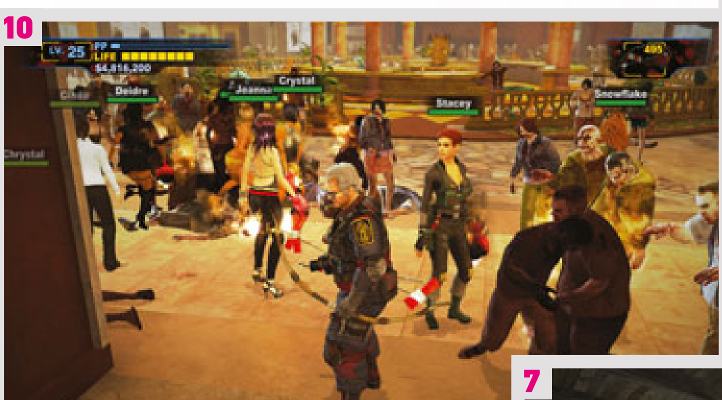
10 PERSONAJES QUE MATAMOS SIEMPRE

Es un hecho documentado que los personajes de videojuegos son unos psicópatas. Y no hay más que mirar lo mucho que disfrutamos al acabar con ciertos secundarios que, por una razón o por otra, nos sacan de nuestras casillas y que piden a voces una estaca en el corazón. Estos son los diez personajes que no podemos evitar matar cada vez que nos los encontramos.

8



10



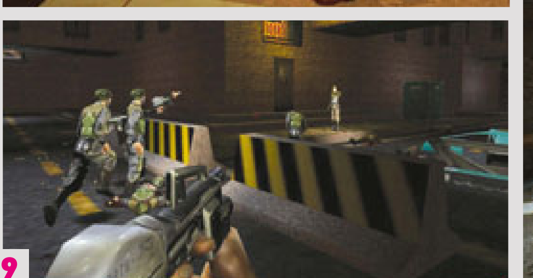
7



6



9



Supervivientes
Juego: Dead Rising 2
Año: 2010

10 Todo el mundo tiene una historia que lleva a ir detrás de algún superviviente de *Dead Rising 2* y liarse a palos. El objetivo del juego es intentar rescatar a tantos como puedas mientras intentas curar a aquellos que han sido mordidos con los pocos recursos disponibles, pero, ¿quién quiere ayudar a esa panda de quejicas y lloricas de mierda que no tienen ni un ápice de personalidad y/o inteligencia? Nadie, de ahí que muchos disfrutáramos viéndoles perecer víctimas de su propio destino. Entre los supervivientes o los zombies, nos quedamos con los zombies, la verdad.

Civiles
Juego: Deus Ex
Año: 2000

9 Ninguno de los civiles en *Deus Ex* merecía morir (y no es como si fueran una amenaza, como lo son en *Matrix).* En su lugar, los civiles representaban algo completamente diferente en el clásico de Warren Spector: libertad sin precedentes. Eso es, *Deus Ex* introdujo un mundo con el que podías interactuar a tu propia manera, y la tentación es muy grande como para no ceder. Sí, hablamos de masacrar a la población, algo que por aquel entonces era un elemento de libertad y diseño revolucionarios. Moralmente horripilante, pero liberador en cierto sentido.

El pingüinito
Juego: Super Mario 64
Año: 1996

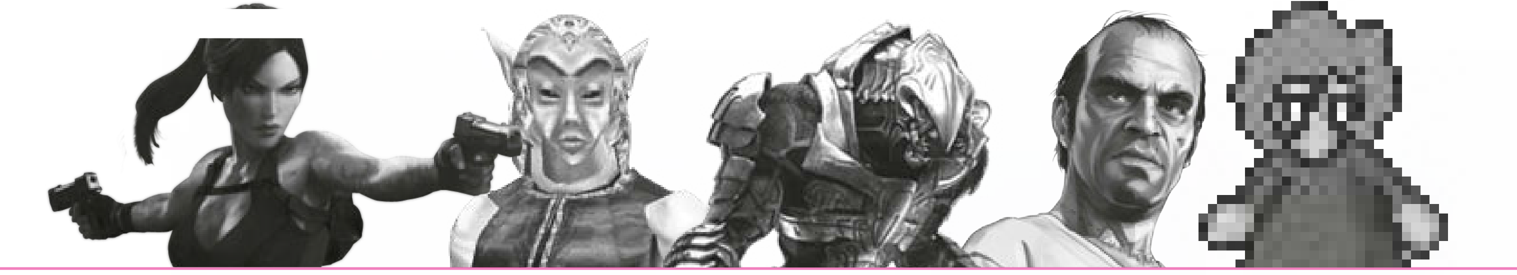
8 Hablamos de un pequeño, indefenso y solitario pingüino que busca sin remedio a su madre. Perdido y asustado, busca la ayuda de un bigotudo fontanero vestido de azul y rojo que se ofrece a reunirle con su mamá. Y esa es la intención del juego, pero admitámoslo, todos hemos matado a esa tierna criatura alguna vez dejándolo caer por el borde del mapa hacia el abismo. Seguro que hasta te has reído cuando lo has hecho, monstruo.

Los rehenes
Juego: Counter-Strike
Año: 1999

7 Los rehenes tienen múltiples usos en *Counter-Strike*. Son el objetivo de los rescatadores y, por tanto, pueden usarse como escudos humanos por sus captores. Obviamente, todo equipo tenía algún anarquista que los mataba por el mero placer de poder hacerlo. Quien hiciera esto, perdía un copón de dinero para la siguiente partida, pero imaginamos que había un placer único en poder tener la vida de una persona digital en tus propias manos. Vale, lo confesamos, nosotros lo hacíamos bastante a menudo.

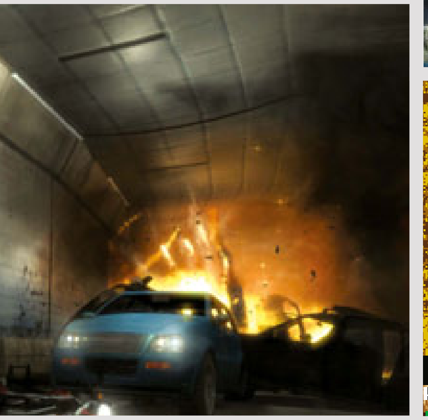
Cualquier prota de GTA
Juego: Grand Theft Auto (saga)
Año: 1997-Hoy

6 La saga *Grand Theft Auto* se ha caracterizado siempre por sacar el lado destructivo de sus personajes y sus jugadores. De hecho, la franquicia se caracteriza por esa idea de que el poder siempre corrompe al poderoso, y eso es parte de la jugabilidad y de la historia. Contar con toda clase de armas, explosivos y vehículos hace que la propia conservación sea una tarea bastante complicada, pues la libertad que propone el juego suele llevar nuestras malas intenciones demasiado lejos. ¿Matar viejas en lo alto de un helicóptero mientras estamos en llamas? No problemo.













Lara Croft
Juego: Tomb Raider
Año: 1996-Hoy

5 No debería extrañarnos que la exploradora más intrépida del mundo se tope con sitios y personajes peligrosos en su profesión, pero nosotros no tenemos la culpa de que ciertos momentos se presenten tan intrigantes y tentadores. Desde el Tiranosaurio hasta un chapuzón en unos rápidos, la saga *Tomb Raider* siempre ha encontrado maneras ingeniosas de acabar con Lara. El reboot de Crystal Dynamic entendió esto realmente bien y plagó el juego de una miríada de muertes cruentas: que si Lara empalada, que si comida por lobos, que si aplastada por rocas...

El Inquisidor
Juego: Halo 3
Año: 2007

4 No debería ser tan fácil matarlo, la verdad, aunque solo fuera por su capacidad para distraer a enemigos. Aún así, cada vez que nos aburríamos encontrábamos cierto gusto en acabar con nuestro viejo aliado Covenant mientras intentaba entrar en nuestro vehículo. Había algo catártico en matarlo a golpes con la culata de una escopeta, en pegarle un par de granadas y en esperar a ver cómo se derrumbaba en el suelo. Su muerte nunca era permanente, claro, y acababa levantándose al rato. Otra cosa es que si lo matabas más de dos veces se volviera en tu contra. Razones no le faltaban.

Lemmings
Juego: Lemmings
Año: 1991

3 No hay dudas con respecto a cuál es tu papel a la hora de prevenir la extinción de los Lemmings. Como su benevolente deidad, tu obligación era guiarlos hacia sus santuarios y mover rocas y estorbos para que siguieran. Claro que también podías dejarles sucumbir a su estupidez o pulsar el botón rojo de la destrucción atómica que se cargaba a todos esos mamones. El particular sonido de su muerte era lo más gratificante, como si fueran palomitas.

Fargoth
Juego: The Elder Scrolls III: Morrowind **Año:** 2002

2 Fargoth no es más molesto que los demás elfos del bosque que te encuentras por *Morrorwind*, pero hay algo en su efusivo comportamiento, por no hablar de su pegajosa afección hacia tu personaje, que molestó a muchos jugadores. Cual camarero demasiado atento, Fargoth era excesivamente amable, por lo que no debe sorprender a nadie que los fans pensasen un montón de creativas maneras de asesinarlo. Hasta existen mods dedicados única y exclusivamente a ello. En comparación con esto, el meme de 'Arrow In The Knee' es una porquería.

Natalya
Juego: GoldenEye 007
Año: 1997

1 Natalya era un poquito molesta en este clásico de los shooters de Rare para Nintendo 64. Su habilidad para ponerse en peligro o en medio de una puerta era inaudita, convirtiéndose en un estorbo importante. Al menos, hay algo que se le da bien: recibir disparos. Existe una manera de pasarse el juego que consiste en ver cuántas veces se la puede disparar sin que muera durante una partida. Es algo sádico e impropio de Bond, pero así es la vida en el mundo del videojuego. Si estás mal programado, mereces la peor muerte posible en dicho momento.

La trastienda

TODO LO QUE NECESITAS PARA ESTAR A LA ÚLTIMA



MONITOR LG 21:9

FABRICANTE: **LG** PRECIO: **729 €**

LG HA LANZADO un monitor con el que no solo espera atraer a una amplia gama de jugadores, sino que también podrá con todo tipo de tareas de PC. Gracias a la relación 21:9 y a sus 34 pulgadas, este modelo panorámico muestra una increíble cantidad de detalle en los juegos y ofrece espacio para presentar mucha más información sin interferir en la experiencia de juego. Para obtener la calidad de imagen más pura es preciso calibrar el monitor, pero una vez que lo hagas comprobarás el enorme atractivo de esta pantalla de LG. Con el tiempo veremos si los gamers profesionales adoptarán este tipo de modelos, o si por el contrario se quedará para jugadores ocasionales que busquen una experiencia más inmersiva. Por desgracia no hay muchos títulos que funcionen bien con esta resolución (y pocos desarrolladores parchean juegos antiguos para que funcionen), así que no esperes que todos vayan bien. Eso sí, los que lo hagan mostrarán su mejor aspecto.

CONVERSE ONE STAR SUPER MARIO BROS.



FABRICANTE: **CONVERSE** PRECIO: **195 $ (156,92 €)**

A VECES HAY MARCAS destinadas a unirse. Converse ha colaborado con Nintendo para completar su gama One Star con una serie limitada de zapatos en los que el protagonista es icónico Mario.

La nueva serie está inspirada en el juego original y se ofrece en dos versiones centradas en sendos personajes de la saga. Como no podía ser de otra forma, el modelo rojo muestra a Mario con su traje de píxeles y la siempre escurridiza estrella dorada, que ocupa el lugar del famoso logotipo de Converse. En verde son mejores si cabe, ya que su protagonista es Bowser, rey de los Koopa, quien por fin podrá aplastar a sus enemigos, literalmente.

Lamentablemente solo se venden en Japón, aunque podrás encontrarlos en algunos importadores. Son caros, pero si tienes el dinero y necesitas zapatos no busques más, con estos llamarás la atención.

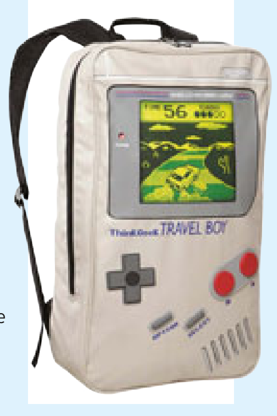
SINTONIZADOR DE TV DIGITAL DE XBOX ONE

Compatible con canales DVB-T, DVB-T2 y DVB-C, con este accesorio para Xbox One podrás disfrutar de tus programas favoritos y acceder a ellos con el sonido de tu voz mediante OneGuide. 29,99 €



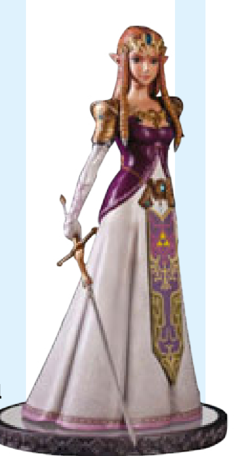
MOCHILA TRAVELBOY

Basada en el diseño de la Game Boy original, esta mochila provocará un sentimiento de nostalgia en quienes te vean con ella. Al fin y al cabo, si hay que llevar unas cuantas cosas encima, que menos que hacerlo con un estilo que te identifique. **www.thinkgeek.com/product/19be**



PRINCESA ZELDA

Si buscas una figura bonita para tu colección, echa un vistazo a esta Zelda a escala ¼. Cuenta con licencia oficial de Nintendo y retrata con un nivel de detalle increíble al personaje que aparecía en *Twilight Princess*. Eso sí, el precio es elevado. **www.store.nintendo.co.uk/merch-figures/princess-zelda-exclusive/10949435.html**



NO TE LOS PIERDAS



MSI Z97S SLI KRAIT EDITION

MSI nos propone una espectacular placa base creada en colaboración con los mejores modders del mundo. Cuenta con certificación Nvidia SLI, On-board M.2 y SATA Express. Ahora solo falta que salga a la venta pronto.



CREATIVE T3250 WIRELESS 2.1

Si te gustan los altavoces Bluetooth, te encantará este sistema 2.1 con las tecnologías Creative IFP (Image Focusing Plate) y Creative DSE (Dual Slot Enclosure). El resultado es un mejor direccionamiento del sonido y más graves medios, y una distribución de frecuencias más eficaz. **69,99 €**



TURTLE BEACH XO ONE

Compatibles con Xbox One, estos auriculares incluyen monitorización variable del micrófono y un Bass Boost multinivel. Todo ello es posible merced al nuevo controlador de audio diseñado y fabricado por Turtle Beach. **79,99 €**

THE LAST OF US

AUTOR: **GUSTAVO SANTAOLALLA** PRECIO: **15,99 €**



NO HACE MUCHO se lanzaba *The Last Of Us: Remastered* para PlayStation 4, una gran oportunidad para revisar la banda sonora que contribuyó al éxito de este juego. El secreto está en una transformación de los temas habituales. Y es que para este cuento posapocalíptico, la banda sonora elegida es una sombría serie de arreglos acústicos que destilan un sobrecogedor misterio que traspasa el mundo del juego. Gustavo Santaolalla se centra en la simplicidad de la guitarra acústica, cuyo sonido evoca la fragilidad del ser humano en un paisaje devastado por mutantes.

Algunas pistas aumentan la tensión acompañando los encantadores acordes con riffs llenos de suspense, aunque las más impactantes son las más tranquilas. El evocador uso del violín en *All Gone (No Escape)*, no solo trasmite la tristeza del mundo que rodea a los personajes, sino también la agitación interior de Joel y Ellie. La música de Santaolalla llena los huecos entre los diálogos en una de las bandas sonoras más emocionantes del año.



ASUS ROG G20

FABRICANTE: **ASUS** PRECIO: **999 €**

ASUS REPUBLIC OF GAMERS (ROG), nos propone un elegante ordenador de sobremesa compacto para gaming. En su exterior, el G20 hace gala del diseño atrevido y característico de la serie ROG de la marca, con un acabado en negro mate, líneas agresivas, marcas inspiradas en la cultura maya y efectos de iluminación personalizables.

El ROG G20 admite procesadores Intel Core i7 de cuarta generación que permiten lograr un elevado rendimiento y que hacen posible jugar con la configuración más alta, ver vídeos con resolución 4K/UHD, y hasta crear sitios web y modelos 3D.

La tarjeta gráfica Nvidia GeForce GTX 780 ofrece una resolución WQHD 2560 × 1440 y es capaz de mover los juegos con la calidad más elevada hasta en cuatro monitores, además de ser compatible con la tecnología NVIDIA 3D Vision Surround.

El G20 no solo es potente, también es eficiente desde un punto de vista energético. En el modo Eco Energy, su diseño de consumo eléctrico ultrabajo gasta tan solo 20 W en inactividad, así podrás dejarlo encendido por la noche mientras descarga tus juegos.

NACON GM -300

FABRICANTE: **NACON** PRECIO: **29,95 €**

NACOM, DIOS DE LA GUERRA en la civilización Maya, inspira y da nombre a una nueva marca de periféricos para gamers. La filosofía de estos productos es incorporar todo lo necesario para darte el máximo rendimiento, pero sin incluir elementos inútiles que compliquen su uso e inflen el precio. La colección presentada por la marca incluye un teclado, un ratón y un mando, y es el segundo el que queremos destacar aquí.

Con un aspecto agresivo y futurista, el GM-300 cuenta con atractivos detalles en su diseño, y tanto el logotipo de la marca como la rueda del ratón se iluminarán en cuanto inicies tu equipo, dándote la posibilidad de cambiar el color a tu gusto.

El GM-300 funciona con resoluciones de 1000, 1500, 2000 y 2500 puntos, e incorpora 8 botones entre los que se incluye uno de "doble clic" que podrás configurar gracias a un software sencillo y de fácil manejo. El ratón es compatible con todas las versiones de Windows y tiene además un atractivo precio.





Juegos y moda

ADIDAS NEO LABEL, LA LÍNEA MÁS JOVEN Y CASUAL DE LA MARCA, ESTÁ LISTA PARA EL CAMBIO DE ESTACIÓN. ESTAS SON NOVEDADES DE LA COLECCIÓN OTOÑO/INVIERNO 2014

Nacho Fernández
El jugador del Real Madrid es el encargado de presentar las novedades de la colección otoño/invierno 2014 de adidas NEO Label, que cuenta con embajadores en todo el mundo. Entre ellos, hay deportistas y artistas de primer nivel.

NEO CITY RACER

>> La unión perfecta entre comodidad y un look 100% urbano. La NEO City Racer es la mejor elección para tu día a día. Perfectas para luchar con estilo en Ultra Street Fighter IV. 60 €

RUNEO 10K

>> Un modelo que combina la silueta de retrorunning con el look más street. Demuestra tu estilo propio con los colores y estampados más originales. No se nos ocurre nada mejor para lucirlo en Sunset Overdrive. 70 €

V RACER NYLON

>> Una nueva reinterpretación de uno de nuestros modelos favoritos. Con las V Racer Nylon en los pies, nada se te puede resistir. Como las pillen los personajes de Sonic Boom: Rise of Lyric no las sueltan. 55 €

De venta en tiendas



Bungie VS. los jugadores

→ Las cuevas del loot, ¿sí o no?

Destiny nos gusta. *Destiny* aún nos tiene enganchados. Pero *Destiny* tiene más fallos de los que debería. ¿Qué pasa con su sistema de loot? Incluso tras el parche que hacía más justos los criptogramas (existe un infierno especial solo para el criptarca y sus armas verdes a partir de criptogramas azules), conseguir buenos objetos en el MMO que no es un MMO de Bungie es un cachondeo. Si he sido el mejor de mi partida en el Crisol, ¿por qué puñetas no me llevo yo uno de los objetos súperexclusivos que se ha llevado el último de la lista? ¿Y por qué no hay objetos de recompensa cuando acabo con ese jefe que traga balas como quien se hincha a panchitos? Desde luego, parchear las cuevas del loot era algo necesario. Sí, rompían la idea del juego, no se deben conseguir objetos así, pero Bungie, caray, es que no nos dejabas otra alternativa. *Destiny* tiene problemas con su historia, con su estructura y con que vaya a venderse mediante DLCs cual vulgar *Call of Duty*, pero para algo bueno que tiene, el equipamiento y las armas, que al menos se consigan con gusto.





Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área de Revistas **ESTHER TAPIA**
Directora del Área Comercial Nacional de Prensa **MARTA BILBAO**
Director del Área de Libros **ROMÁN DE VICENTE**
Directores del Área de Prensa y Plantas de Impresión **JOAN ALEGRE** y **ENRIQUE SIMARRO**
Director de Área de Recursos Humanos **DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN
Director **LUIS JORGE GARCÍA**
Redactor Jefe **ALEXIS CANALES**
Redacción **SANTIAGO BLÁZQUEZ, PEDRO ARRANZ**

Colaboradores
PEDRO BERRUEZO, BRUNO TOLEDANO VARGAS, LÁZARO FERNÁNDEZ, JOSÉ MANUEL BELTRÁN y **AV DESIGN**

Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**
Jefe de Producción **JORGE BARAZÓN**

C/ORDUÑA, 3, 28034 MADRID
TEL: 91 586 33 00
GAMES@GRUPOZETA.ES

ÁREA DE REVISTAS
Adjunto a la Dirección de Área **CARLOS FRANCO**
Directora de Marketing **SOFÍA RUIZ**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**

SUSCRIPCIONES, NÚMEROS ATRASADOS Y ATENCIÓN AL LECTOR
902 05 04 45 DE 9 A 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ENRIQUETA MONTOLIU**

DELEGACIONES EN ESPAÑA

CENTRO: LUIS RODRÍGUEZ, Mª JOSÉ MARTÍNEZ, JOSÉ MARÍA HIDALGO. C/Orduña, 3, 28034 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA. C/ Consell de Cent, 425, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: GESMEDIOS&ASOCIADOS, S.C. Asunción, 76-4º Izqda. 41011 SEVILLA 95 4275372-616939770. mortiz@zetasur.com
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: ESTÍBALIZ RODRÍGUEZ. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
Aragón: JOSÉ MANUEL HERNÁNDEZ. Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00

INTERNACIONAL:
DIRECTORA DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL: Gema arcas +34 91 586 36 31 *gema.arcas@zetagestion.com*
EJECUTIVA COMERCIAL: Andreea MANGAR +34 91 586 36 32 *andreeam@zetagestion.com*
ITALIA - Studio Villa SRL: Carla VILLA/+39 02.311.662- *carla@studiovilla.com;* **FRANCIA / BÉLGICA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jcabeille@infopac.fr;* **HOLANDA** - Infopac NL- Tatjana KRISHNADATH/+31 348.444.636- *Infopac.nl@media-networks.nl;* **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 207.730.60.33- *greg@gca-international.uk;* **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRARDOT/+41 227 96 46 26- *philippe.girardot@adnative.net;* **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@burda.com;* **PORTUGAL** - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385.35.45- *pandrade@ilimitadapub.com;* **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060.300- *sophie.papapolyzou@publicitas.gr;* **EEUU** - Publicitas USA: Howard MOORE/+1 212.330.07.34- *hmoore@publicitas.com;* **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 2283 5755- *srinivas.iyer@media-scope.com;* **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KAI/+81 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com:* **BRASIL** - Altina Media: Olivier CAPOULADE/+55 1194.989.444- *ocapoulade@altinamedia.com*

IMPRESIÓN: Rotocobrhi, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

DEPÓSITO LEGAL: B-9134-2012
PRINTED IN SPAIN

GAMESTM
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**



ISSN 1478-5889



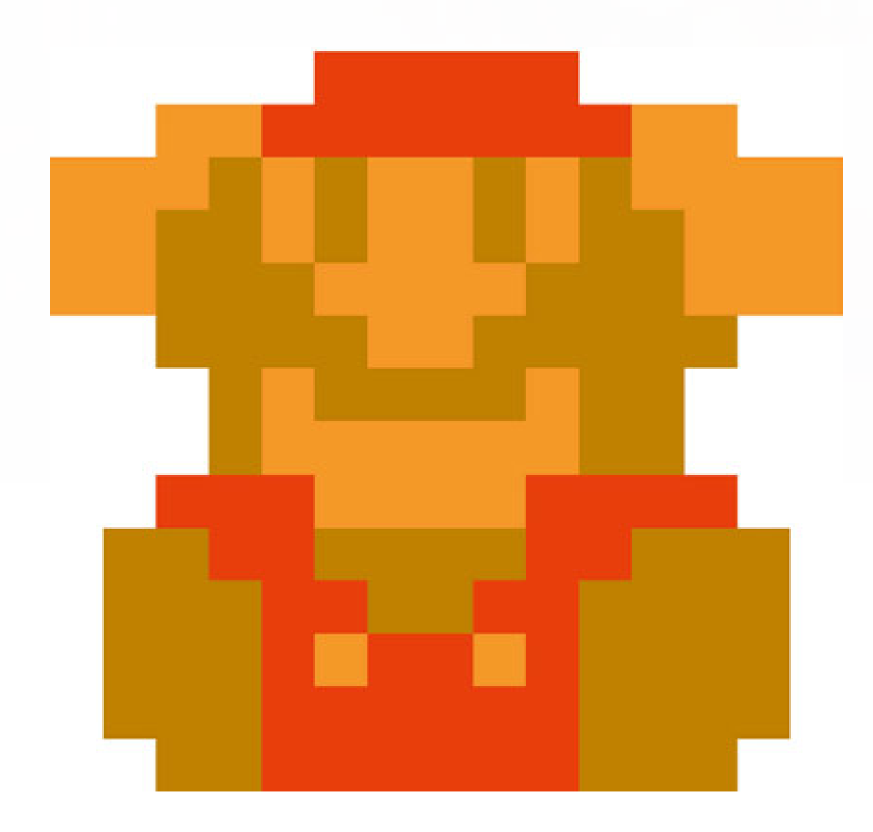
Las despedidas son muy desagradables, pero nada dura eternamente. Y si cayó Roma, una revista impresa no tiene nada que hacer frente a la crisis del periodismo, el papel y el país, en general.

Los bárbaros que nos han tumbado han sido muchos como para enumerarlos a todos, además de que tampoco está bien decir adiós recordando los problemas. Es mejor que recordemos al equipo original con el que empezó esta revista y los que hemos estado hasta este número 26. No ha sido fácil. No hemos tenido precisamente mucha ayuda, pero han sido dos años llenos de juegos y textos que ya quisieran otros haber tenido la oportunidad de hacer, aunque solo fuera un número. Nos da rabia pensar que os vais a quedar huérfanos de revistas impresas, pero no podemos hacer otra cosa.

Nos gustaría seguir haciendo lo que nos gusta y como nos gusta, pero no ha podido ser. Así es la vida. Al final, siempre llega la pantalla de Game Over.

Muchas gracias por habernos leído y esperamos guardar un bonito hueco en vuestras estanterías durante un tiempo y que volváis una y otra vez a leernos cuando os acordéis.

Ciao.



GAMES™ OVER